Belgien bfr 145,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Grieche… Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 490,-

PC Games Disc & Mag

12/93

DM 7,-

compu

Das meistverkaufte PC-Spielemagazin

Quelle: IVW

Die Meister ihrer Klasse

IndyCar Racing

T.F.X.

Noch besser als im Kino

Jurassic Park

Das Ethno-Epos

Inca 2

Jetzt neu

Viele Spiele-Demos zum …ellen!

Marktübersicht

9 Soundkarten im Vergleichstest

Mit großem CD ROM Teil

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken …

COVERDISK

MicroMachines

Der Multi-Player-Spaß läßt Sie über die tollsten Pisten jagen.

286er • Tastatur • VGA



WHAT'S UP?

Nachdem wir in unserer letzten Ausgabe einen großen Teil der PC Games einer Reportage über die Neuheiten des texanischen Herstellers Origin widmeten, finden Sie in dieser PC Games wieder Reviews en masse. Man merkt eben doch, daß es jetzt in großen Schritten wieder dem Weihnachtsgeschäft entgegengeht und jeder Hersteller versucht, ein möglichst großes Stück vom "Konsumenten-Kuchen" für sich abzuschneiden. Was wir für Sie dieses Mal unter die Lupe genommen haben, ist Spielspaß vom Feinsten. Egal ob Sie sich lieber mit Flugsimulationen, Adventures oder Flipperspielen vergnügen, in dieser Ausgabe wird Ihnen ein Referenzspiel jedes Genres vorgestellt. Ob es sich dabei um T.F.X., Indy Car Racing, Silverball oder Dracula Unleashed handelt, ist völlig egal, denn jedes der aufgezählten Spiele ist der neue "Überflieger" seiner Klasse. Aus Platzgründen mußten sogar Spiele, die sich qualitätsmäßig im Mittelfeld der Neuerscheinungen einordnen lassen, außen vor bleiben. Wundern Sie sich deshalb nicht über die hohen Wertungen und überdurchschnittlich vielen Awards, die wir diesmal vergeben haben: So viel Qualität auf einmal landete seit Bestehen der PC Games noch nicht in unserem Briefkasten.

Obwohl diese Ausgabe die Nummer 12/93 trägt, wird kurz vor dem Weihnachtsfest noch die Januar-Ausgabe in den Regalen der Zeitschriftenläden stehen. Diesen in der Verlagsbranche üblichen Umstand wollen wir uns zunutze machen, um Ihnen in der nächsten Ausgabe noch einen Nachschlag für das Fest der Feste zu servieren: Wer noch Geschenke für bekannte oder befreundete Computerfreaks sucht, sollte sich mit seinen Einkäufen vielleicht noch ein paar Wochen zurückhalten, denn wir wollen für Sie eine bunte Mischung aus witzigen oder außergewöhnlichen Geschenkideen für Weihnachten zusammenstellen. Aber widmen wir uns lieber der Ausgabe, die Sie gerade in den Händen halten:

Zum Spiel des Monats küren wir das Tactical Fighter Experiment. Auch Redakteure, die sich für das Genre der Flugsimulationen sonst kaum interessieren, waren von der Realitätsnähe und der Technik von T.F.X. begeistert. Leider hinterließ das Bosnien-Szenario, das der Hersteller D.I.D. in den Campaign-Mode integrierte, auch einen negativen Beigeschmack bei uns. So nah an der Realität muß die Handlung eines Spiels nun auch wieder nicht liegen. Die schon oft ohne Ergebnis geführte Diskussion, ob eine Hintergrund-Story denn ein schlechtere Wertung beim Spielspaß rechtfertigt, entfachte sich daraufhin aufs neue. Natürlich sehen wir es auch als unsere Aufgabe, ein Spiel nicht nur nach technischen sondern auch nach ethischen Gesichtspunkten zu hinterfragen und wollen dieser Aufgabe auch verantwortungsbewußt nachgehen. Ich hoffe, in meinem Testbericht kommt neben dem Lob über die faszinierende Technik auch die berechtigte Kritik an gewissen Teilen der Handlung bei Ihnen an.

Noch ein kurzes Wort speziell an die Freunde von Computersimulationen jeder Art: Falls Sie sich für Fahr-, Flug- oder Schiffssimulationen interessieren, sollten Sie sich bei Ihrem Zeitschriftenhändler nach dem zweiten PC Games-Sonderheft umsehen. Neben den besten am Markt befindlichen Spielen dieser Gattung finden Sie darin auch Reportagen über professionelle Simulationssysteme der Luft- und Seefahrt sowie der Automobilindustrie. Aber jetzt will ich Sie nicht länger vom Lesen der zahlreichen Spielevorstellungen und Specials abhalten.
Mein Kollege Oliver Menne und ich wünschen Ihnen viel Spaß beim Studieren der nachfolgenden Seiten!



Thomas Borovskis
Leitender Redakteur

Die PC Games Disc & Mag Coverdisk

Spannend und witzig: die MicroMachines verbreiten eine fabelhafte Stimmung - vor allem zu zweit.





Die vier Hauptakteure im Überblick. Wirklich seltsame Gestalten!



Micro Machines

Das Mega Drive hatte dem PC bislang ein Highlight voraus: den Megahit MicroMachines. Das ändert sich jetzt aber schlagartig, denn nun schlagen die kleinen Rennwagen auch auf dem PC alle Rekorde.





Erleben Sie heiße Rennen auf ungewöhnlichen Rundkursen. Die Coverdisk enthält den ersten spielbaren Level.

Wollten Sie schon immer einmal in ein Modellbauauto steigen und damit den überfüllten Büroschreibtisch unsicher machen? Kein Problem, denn jede Rennstrecke stammt aus dem alltäglichen Leben, nur daß man alles aus einer völlig neuen Perspektive erlebt. Da wird selbst ein harmloser Bleistift zu einem gefährlichen Hindernis, Radiergummis entpuppen sich als Seitenbegrenzung und Kugelschreiber werden zu Sprungschanzen umfunktioniert. Sie sehen, MicroMachines beschränkt sich nicht nur auf atemberaubende Rennszenen, sondern bietet außerdem noch einige witzige Einlagen.

Der Clou bei diesem Spiel und damit auch bei unserer Coverdisk ist, daß man sowohl alleine gegen drei Computerspieler als auch gegen einen menschlichen Kontrahenten antreten kann. Alles weitere erfahren Sie in der ausführlichen Anleitung auf Seite 62, doch können wir Ihnen jetzt schon den Zwei-Spieler-Modus ans Herz legen. Schließlich macht es einfach sehr viel mehr Spaß, einem Freund oder Bekannten davonzuziehen als einem emotionslosen Computerpiloten. Sollte diese Coverdisk ganz nach ihrem Geschmack gewesen sein, so müssen Sie auf die Vollversion nicht mehr lange warten. Um die Jahreswende soll MicroMachines überall erhältlich sein! Viel Spaß!

MEHR INFOS AUF SEITE 62

INHALT

RUBRIKEN

SPIEL DES MONATS

REVIEWS



Mit gemischten Gefühlen warten zahlreiche Rollenspielfans nun schon seit einem Jahr auf das Erscheinen von Dark Sun. SSI hat sich mit der Fertigstellung ganz schön Zeit gelassen, doch hat sich diese Geduldsprobe durchaus gelohnt, denn Dark Sun bietet bedeutend mehr als alle bisher dagewesenen Rollenspiele aus dem gleichen Haus. Obwohl man SSIs neuestem Werk deshalb nicht gleich besondere Originalität unterstellen sollte, hebt es sich doch merklich von seinen zahlreichen Geschwistern ab. Benutzerführung, Grafik und Sound wurden nur einer gesunden Verjüngungskur unterzogen und schon erblickt ein Spitzenspiel das Licht der Welt!

76

CD-ROM

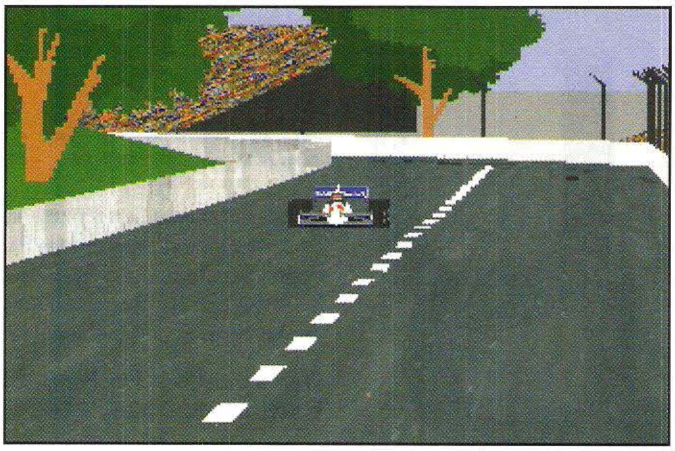
PD & SHAREWARE

WORKSHOP

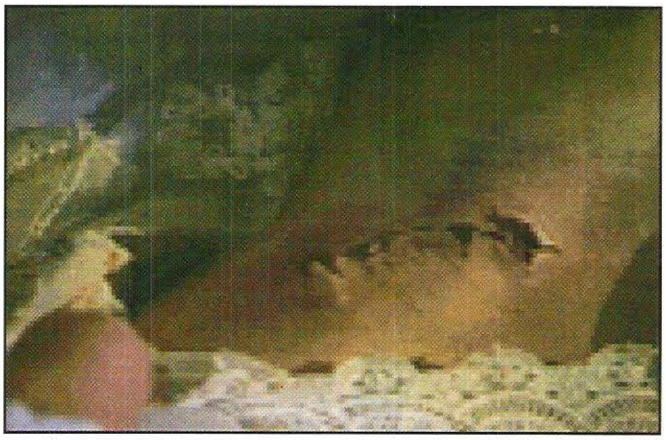
HARDWARE

GEWINNSPIELE

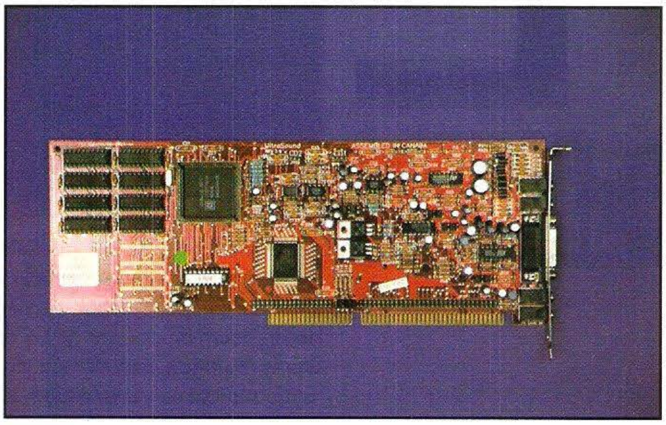
NEUE HOTLINE NUMMER AB SOFORT: (09 11) 6 42 77 62



22 **Der Thron wackelt. Hat bislang MicroProse Formula One Grand Prix die Pole Position im Bereich der Rennsportspiele inne, so hat sich jetzt ein hartnäckiger Verfolger an dessen Fersen geheftet. Verfolgen Sie das Kopf-an-Kopf-Rennen ab Seite 22.**



96 **CD-ROM kann immer noch nicht alle PC-Besitzer überzeugen. Das liegt vielleicht daran, daß sich nur wenige Hersteller mit diesem Medium in gebührendem Maße auseinandersetzen. Dracula Unleashed von Viacom schickt sich an, das CD-ROM-Feuer neu zu entfachen.**



104 **Soundkarten klingen doch alle gleich! Diesen flotten Spruch haben viele Anwender professioneller Software auf den Lippen. Der Computerspieler weiß es jedoch wieder besser: auch bei Soundkarten gibt es gravierende Qualitätsunterschiede. Unsere Marktübersicht lesen Sie auf Seite 104.**

Up to Date

von Thomas Borovskis, Oliver Menne und Thorsten Szameitat

Privateer

Ein Kit für alle Fälle

Origins Privateer schlägt alle Rekorde! Die Firma Goodsoft bietet nun ein Zusatzkit an, das unter anderem eine ausklappbare Sternenkarte, ein Probiermodul auf Diskette zum Testen aller vorhandenen Schiffe und ein Systemmodul zum Kennenlernen aller Systeme beinhaltet. Nebenbei werden noch 50 Tips für die scheinbar unüberwindlichen Situationen geboten, die sogar auf mögliche Startstrategien und Geheimumschläge eingehen!

Das Zusatzkit kostet DM 39.- und ist erhältlich bei Goodsoft, Postfach 230125, 44638 Herne

Joystick

PC Commander

NEUNUOVO NEWNOVEAU EREIGNISSE

Der Hardwarespezialist Jöllenbeck bringt kurz vor Weihnachten seinen neuesten Joystick auf den Markt. PC Commander heißt das gute Stück und verspricht hohe Qualität und vor allem Kompatibilität. Garantiert wird das durch ein beiliegendes Softwarepaket namens Mega-Zoom, das den Joystick automatisch an die Hardwareanforderungen anpaßt. Trimmung der X- bzw. Y-Achse steht natürlich genauso zur Verfügung wie regelbares Dauerfeuer und Zentrierautomatik. Die unverbindliche Preisempfehlung wird viele verblüffen: schlappe **DM 49,95** soll der Joystick kosten.



Bloodnet

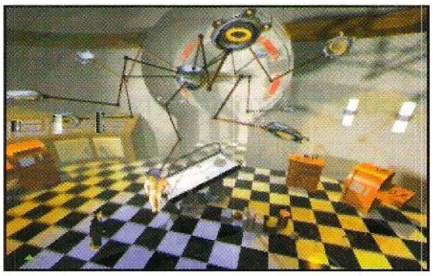
Vampir vs. Cyberpunk

NEUNUOVO NEWNOVEAU SPIELE



Billy Idol hat mit seiner aktuellen Scheibe "Cyberpunk" den Trend der Zeit schon gut erfaßt. Bloodnet aus dem Hause MicroProse beschäftigt sich ebenfalls mit den zukünftigen Lebensgewohnheiten der Menschen und beinhaltet außerdem eine gehörige Portion Horror!

Der Privatschnüffler Stark bekommt eines Tages einen hochbrisanten Auftrag von einer zwielichtigen Schönen namens van Helsing. Obwohl eigentlich alles gegen diesen Auftrag spricht, nimmt Stark an! Der alte van Helsing ist von der erfolgreichen Mission so beeindruckt, daß er dem ahnungslosen Stark auf seine Weise dankt: er macht ihn zum Vampir! Kenner werden sich sicherlich wundern, daß gerade ein Nachfahre von van Helsing zum Blutsauger geworden ist, doch ist in der Zukunft eben alles möglich! Zum Glück wird Starks Mutation zum Vampir durch ein nützliches Gehirnimplantat so verlangsamt, daß er noch eine geringe Chance hat, ein wirkungsvolles Gegenmittel zu finden. Die Suche führt den Cyberpunk Stark durch die Stadt New York, die sich durch zwanzig Lokalitäten auszeichnet. Dazu kommt eine Netzwerkwelt, in die man übergehen kann, um sich notwendige Insiderinformationen zu besorgen. Grafik und Sound machen schon einen guten Eindruck, sind aber bestimmt noch verbesserungswürdig.

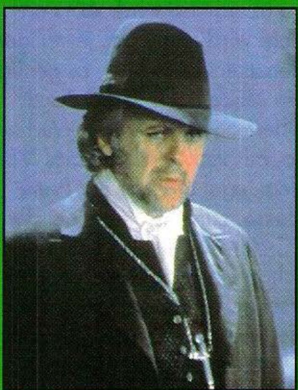


Telegramm

Schlechte Nachrichten für alle CD-ROM-Fans: Interplays Stonekeep wird anscheinend erst nach dem Weihnachtsfest über die Ladentheken wandern. +++ Westwood Studios entwickeln einen Nachfolger zu Dune 2, der voraussichtlich unter dem Titel Command & Conquer erscheinen wird. Die Story wird zwar nichts mit Dune zu tun haben, doch wird zumindest auf die gleiche hervorragende Game Engine zurückgegriffen. +++ Das Warten auf Mechwarrior 2 von Activision wird bald ein Ende haben. Zwar werden die Verantwortlichen nur eine 100% Preview-Version herausgeben, doch wird diese auch in CIS erhältlich sein. +++ SSI plant einen Nachfolger zum erfolgreichen The Summoning, will man doch dieses tolle Spielsystem nicht einfach aufgeben. Bis jetzt ist dieses Projekt aber noch in der ersten, sehr frühen Phase. +++ Die beiden österreichischen Hersteller NEO und Max Design verstärken ihre Zusammenarbeit, denn in Zukunft werden auch die Produkte aus dem Hause NEO über Max Design Deutschland vertrieben. Das hat allerdings keinen Einfluß auf die Selbständigkeit beider Unternehmen, betonte Nikki Labber von NEO.

Dracula

Das Spiel, der Film



Bram Stokers Dracula sorgte zu Beginn des Jahres für Spannung unter zahlreichen Kinobesuchern. Psygnosis' Dracula läßt sich zwar nur sehr schwer mit dem Werk von Francis Ford Coppola vergleichen, doch für Freunde des Vampir-Flairs ist es durchaus empfehlenswert. Wer sich über das Spiel hinaus mit diesem Thema beschäftigen möchte, hat nun die Gelegenheit dazu, denn Psygnosis verlost zehn Expemplare von The Making Of Dracula. Diese ausführliche Dokumentation wurde während der Dreharbeiten aufgenommen und bietet Hintergrundinformationen, die bestimmt jeden Fan ansprechen werden.

Natürlich möchten wir dafür auch etwas von Ihnen wissen:

Wie ist der Name des fanatischen Vampirjägers, der eigentlich in jedem Dracula-Film mit von der Partie ist?

Ihre Antwort schreiben Sie auf eine Postkarte und schicken diese an:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion PC Games
Kennwort: Dracula
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Soft & Sound Interview

Eine gute Verbindung



Die Hardware- und Spielevertriebsfirma SOFT&SOUND plant, ab dem 15. November einen für Deutschland völlig neuartigen Dienst anzubieten: Multiplayer-Spiele über Modem.

In Zusammenarbeit mit der englischen Firma ON-LINE Entertainment, die schon seit längerem Multiplayer-Spiele entwickelt und anbietet, sollen deutsche Computerfreaks schon in wenigen Tagen ohne große Umstände die heißesten Bodenkämpfe und gewagtesten Flugmanöver gegen lebende, intelligente Mitspieler aus ganz Europa fliegen können, anstatt sich weiterhin mit computergesteuerten Gegnern zufriedengeben zu müssen. Was so neu an dem Konzept ist und welche Möglichkeiten sich dem Modembesitzer bieten, erfuhren wir bei einem Interview in der SOFT&SOUND-Zentrale in Düsseldorf. Thomas Borovskis sprach mit dem SOFT&SOUND-Geschäftsführer Jürgen Hecht und dessen Mitarbeiter Felix Schmitt.

PC Games: *Herr Hecht, Sie planen, auf dem deutschen Markt ein völlig neues Spielprinzip zu etablieren, nämlich das Spielen mit vielen anderen Computerbesitzern über Telefonleitung. Was ist so neu daran, oder anders gefragt, wird diese Möglichkeit nicht bereits von einigen Mailboxen angeboten?*

Jürgen Hecht: Es gibt die Möglichkeit, an Multiplayer-Spielen teilzunehmen, natürlich schon länger. Allerdings weiß jeder Modembenutzer, der sich an diesen - meist textorientierten - Spielen einmal versucht hat, wie schlecht es um die Qualität der angebotenen Programme bestellt ist. Auf der anderen Seite waren die Kosten, die einem in Deutschland sitzenden Teilnehmer durch die sehr weite Entfernung zu den wenigen wirklich guten Mailboxen entstanden, viel zu hoch. Nehmen Sie zum Beispiel die Flugsimulation Air Warrior, die unser Partner ON-LINE Entertainment schon länger sehr erfolgreich als Multiplayer-Game in England anbietet. Wer sich bisher eine Version von Air Warrior gekauft hat, mußte sich in einem der deutschen Knotenpunkte des englischen TYNET einloggen: Es fielen verschiedene Online- und Kommunikationsgebühren an und zusätzlich entstanden hohe Telefonkosten. Pro Stunde Spielspaß mußten bis zu 100,- Mark kalkuliert werden.Wer kann sich das schon leisten?

PC Games: *Sie erwähnten den Air Warrior. Voraussichtlich wird er das erste Spiel sein, das über Ihren Mailboxdienst angeboten wird?*

Jürgen Hecht: Richtig! Beim Air Warrior handelt es sich um das gleiche Spiel, das schon seit einiger Zeit von ON-LINE in England angeboten wird. Ändern wird sich allerdings die Sprache. Für deutsche Benutzer wird der Mailbox natürlich eine deutschsprachige Benutzeroberfläche verpaßt. Am Gameplay ändert sich ansonsten nichts.

PC Games: *Wer sich den Air Warrior (Anmerkung: Review in PC Games 04/93 und Review der CD-ROM-Version in dieser Ausgabe) schon zugelegt hat, kann am 15. November also gleich mit dem Dogfight loslegen?*

Jürgen Hecht: Das kann er. Vorausgesetzt, er ist bis dahin bei uns als Benutzer angemeldet und hat seine persönlichen Paßwörter. Unter sechs verschiedenen Telefonnummern kann der Spieler sich dann im ON-LINE-Netz einwählen, sein Anruf wird durch unseren Dienst dann automatisch zur Mailbox nach England weiterverbunden.

PC Games: *Der Zentralrechner steht also auch weiterhin in England. Wird dieses Computersystem durch sagen wir mal zehntausend weitere Benutzer nicht überlastet?*

Jürgen Hecht: Da brauchen wir keine Angst zu haben. Es handelt sich um ein modernes Rechnersystem auf UNIX-Basis. Und sollte es wirklich einmal eng werden, so ist das System auf jeden Fall noch erweiterbar.

PC Games: *Wird es beim Air Warrior bleiben oder kommen noch andere Spiele hinzu?*

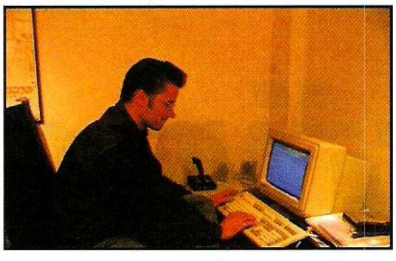
Jürgen Hecht: Der Air Warrior wird natürlich nicht das einzige Spiel unseres Dienstes bleiben. Schon jetzt werden andere Spiele in der ON-LINE-Mailbox angeboten, aber die sind - da auf Textbasis - für den deutschen Anwender kaum interessant. Bis Mitte November wird von Kesmai auch Battletech fertiggestellt sein. Das Spielprinzip mit den steuerbaren Kampfrobotern dürfte wahrscheinlich schon allgemein bekannt sein. Weiter in Planung stehen ein Börsenspiel und ein Autorennen.

PC Games: *Air Warrior und Battletech sind grafisch sehr aufwendig gestaltete Echtzeitspiele. Wie schaffen Sie es, diese bestimmt nicht geringen Datenmengen ohne Schwierigkeiten durch das Nadelöhr Modem zu schleusen? Wird etwa ein HighSpeed-Modem und ein Pentium-Rechner benötigt?*

Felix Schmitt: Nein. Das Besondere an den ON-LINE Multiplayer-Spielen ist, daß zwischen PC und Mailbox nur die Positionsänderungen der gegnerischen Fahr- bzw. Flugzeuge übermittelt wird. Alles andere wird im PC des jeweiligen Benutzers berechnet. Es genügt ein Modem mit 2.400 Baud-Übertragungsrate, ein Wert also, mit dem wirklich jedes Modem, egal aus welcher Preisklasse, zurechtkommt. Bei der PC-Hardware sollte allerdings schon ein 386DX 33 MHz zur Verfügung stehen, da die SuperVGA-Grafik von Air Warrior der CPU doch einiges abverlangt.

PC Games: *Kommen wir zu einem anderen wichtigen Thema: die Kosten. Welche Online-Gebühren entstehen für den Anwender?*

Jürgen Hecht: Für jede Spielminute werden 50 Pfennige berechnet. Zusätzlich fallen für den Benutzer noch seine Telefongebühren zum nächsten Knotenpunkt an. Die Knotenpunkte unseres neuen Telefonnetzes sind momentan in München, Frankfurt, Berlin, Stuttgart, Düsseldorf und Hamburg installiert, aber es sind noch sieben weitere kurzfristig in Vorbereitung. Mittelfristig ist



ein Ausbau um weitere Knoten vorgesehen, so daß über kurz oder lang jeder Benutzer zum Ortstarif spielen kann. Wenn Sie die Gebühr auf eine Spielstunde hochrechnen, sehen Sie, daß der Betrag nicht einmal die Hälfte, je nach Standort oft nicht mal ein Drittel der bisher üblichen Kosten ausmacht. Noch günstiger kann der deutsche Anwender auf keinen Fall an einen derartigen Dienst kommen. Außerdem wird die Gebührenabrechnung stark erleichtert, da in dem Pauschalbetrag Netz- und Boxgebühren enthalten sind.

***PC Games:** Wie sieht es bei eventuell auftauchenden Problemen aus? Was soll ein unerfahrener Anwender machen, wenn er mit dem Modem oder dem Programm nicht zurechtkommt - in England anrufen?*

Jürgen Hecht: Nein, nein. Zum einen ist nicht viel DFÜ-Erfahrung nötig, um sich mit Air Warrior oder Battletech in Deutschland bei ON-LINE einzuloggen, da die Spiele das weitgehend selbst erledigen. Zum anderen werden wir bei SOFT&SOUND einen Helpline-Service mit insgesamt sechs Mitarbeitern anbieten, bei dem sich Spieler, die Probleme haben, täglich von 9.00 bis 20.00 Uhr Unterstützung holen können.

***PC Games:** Neben der Möglichkeit, mit bzw. gegen PC-Benutzer aus ganz Europa zu spielen, finde ich auch den Gedanken, mit ansonsten inkompatiblen Computersystemen miteinander zu spielen, sehr reizvoll. Wird es über den SOFT&SOUND-Service auch möglich sein, daß ein Amiga-Club aus Hamburg gegen einen PC-Club aus München spielt?*

Felix Schmitt: Da es im Falle des Air Warriors sowohl für den PC als auch für Amiga, Atari und Macintosh-Rechner eigene Versionen gibt, sind solche Konstellationen durchaus denkbar. Im Grunde weiß man nie, wer sich hinter einem gegnerischen oder befreundeten Flugzeug verbirgt, ob PC, Amiga oder Macintosh. Dank des Kommunikations-Modus, über den man sich während des Fluges mit jedem beteiligten Spieler per Tastatur unterhalten kann, steht es jedem frei, sich zu "outen".

***PC Games:** Wie sieht es ansonsten mit Ihren Zukunftsplänen aus? Wenn sich das System auf dem Markt etabliert, planen Sie dann irgendwelche anderen Projekte in Richtung Multiplayer-Spiele?*

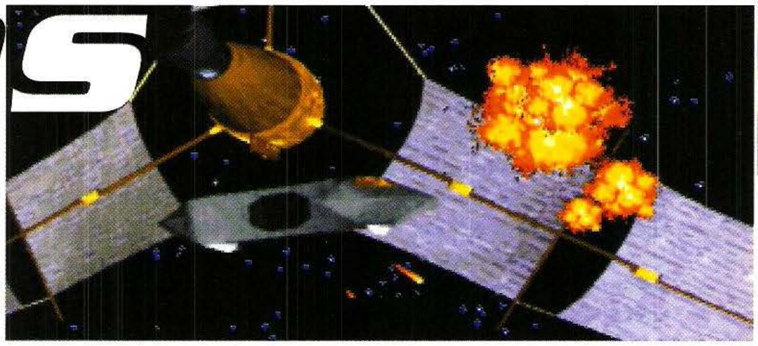
Jürgen Hecht: Für den Fall, daß der jetzige Service auf dem Mark gut angenommen wird - und wir rechnen kurzfristig mit 10.000, auf mittlere Frist sogar mit bis zu 100.000 Benutzern - könnten wir in zwei bis drei Jahren ein noch reizvolleres Projekt anbieten. Etwas genaues kann ich jetzt noch nicht sagen, aber ein Multiplayer-Spiel mit Virtual Reality-Helm und -Handschuh wäre durchaus realisierbar. In der nächsten Zeit haben ON-LINE und wir uns allerdings erst um eine reibungslose Markteinführung des jetzt startenden Projektes zu kümmern, danach sehen wir weiter.

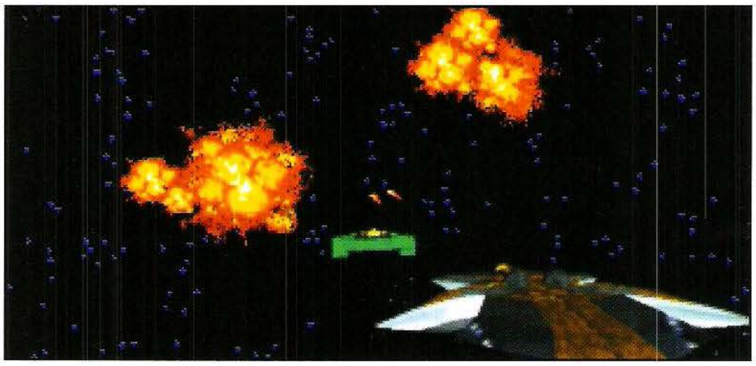
PC Games: Wir danken Ihnen für dieses Gespräch und wünschen Ihnen viel Erfolg mit dem neuen Spielsystem.

Unter der Telefonnummer 0211/633006 können interessierte Leser sich bei SOFT&SOUND genauere Informationen über dieses Projekt einholen. Sobald die deutschen Telefonnummern für die Multiplayer-Mailbox bekannt sind, werden wir sie in der PC Games veröffentlichen.

Inca 2

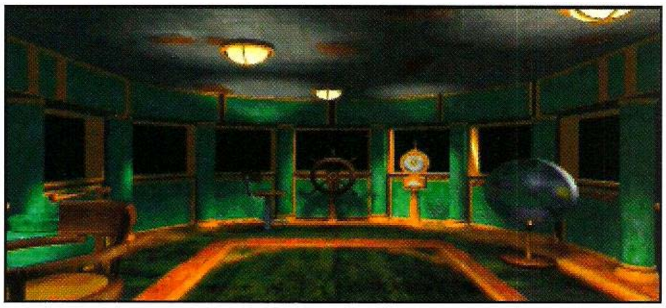
Die Tränen Gottes





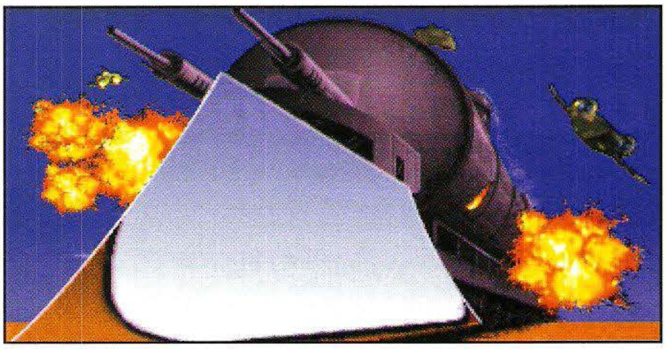
Coktel Visions Inca-Epos geht nach gut einem Jahr Pause in die zweite Runde. Inca 2 zeigt sich ebenso vielseitig wie der erste Teil: Halb Action, halb Adventure, und eine Handlung, die sich so spannend liest wie ein Ethno-Roman.

Die Story von Inca 2 schließt lückenlos an den ersten Teil des Actionadventures an. Erinnern wir uns zurück: Lange bevor der südamerikanische Kontinent im Jahre 1532 durch Francisco Pizarro für die abendländische Kultur erschlossen wurde, sah Huayna Capac, der Herrscher der mächtigen Inka-Kultur, voraus, daß mit dem Einfall der europäischen Fremden auch der Niedergang des goldenen Reiches bevorstand. Eine weise Vorahnung, denn wie wir wissen, brachten die europäischen Konquestadoren viel Leid und Elend über die jahrtausendealte Hochkultur. Soweit die Fakten, ab jetzt kommt Fiktion: Jener Inkaherrscher Capac, so berichtet die Sage, habe die Macht der Inkas auf einem anderen Planeten in Sicherheit gebracht. Des Spielers Aufgabe in Inca 1 war es nun, 500 Jahre danach, dem Reich der Inkas wieder zur alten Glorie zu verhelfen. In der Rolle El Dorados (des "Goldenen") waren die drei Urgewalten Energie, Zeit und Materie im Weltraum aufzustöbern und wieder zu vereinen. In Teil 2 wird das unterhaltsame Garn weitergesponnen: El Dorado konnte die Urgewalten glücklich vereinen und regiert nun als mächtiger Gottkönig "Inka" (der Stamm ist nach seinem Gott benannt) über die vier Teile des Inkareiches Tawantinsuyu. Über die Jahre seiner Herrschaft breitet sich das Inka-Reich über alle fünf Kontinente der Erde aus. Nur die "Ancient Lands", die Länder, in denen der grausame Konquestador Agiurre (auch als das Sinnbild alles Bösen im Teil 1 eingeflochten) herrscht, verweigern, sich der friedlichen Herrschaft Inkas zu unterstellen. Ein mysteriöser Meteorit, der zu der Zeit am Firmament auf-





Mit ausgezeichneten Grafiken kann auch der Nachfolger zu Inca aufwarten.



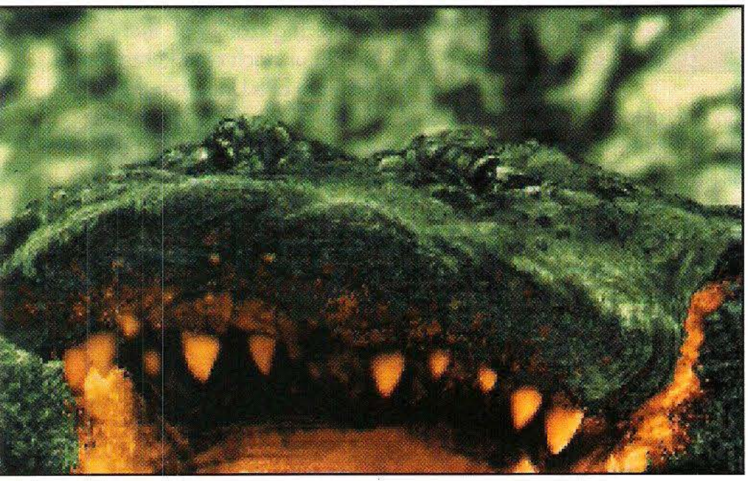
Der Alptraum eines jeden Bahnvorstehers. Bei dieser Lokomotive bleibt keine Auge trocken!

taucht, scheint den Frieden auf der Erde aber zu bedrohen. Naturkatastrophen und andere unerklärliche Ereignisse scheinen ihre Ursache im unheimlichen Wirken des Himmelskörpers zu haben. In der Rolle Atahualpas, dem Sohn El Dorados, müssen Sie gegen die Macht des Asteroiden zu Felde ziehen.

Technik-Spektakel

Wieder präsentiert sich das Spiel als Adventure mit großem Action-Teil. Der Spieler hat aber diesmal die Option, die einzelnen Stufen entweder als Adventure- oder als Actionspiel zu bewältigen. Der Schwierigkeitsgrad wird in den Action-Sequenzen automatisch an das Verhalten des jeweiligen Spielers angepaßt. Ein überhöhter Schwierigkeitsgrad, wie er am ersten Teil noch kritisiert wurde, soll diesmal demnach nicht mehr stören. Überhaupt wurde wieder besonderer Wert auf viel Abwechslung gelegt: Rasante 3D-Kampfsequenzen im Weltraum und auf der Erde wechseln sich ab mit kniffligen Puzzles in verschiedenen Ländern der Erde. Grafisch wurden wieder alle Register gezogen: Zu sehen sind vorberechnete 3D-Animationen, fraktal erzeugte Landschaften und zahlreiche Videoaufnahmen echter Schauspieler. Die ersten Exemplare des Multimedia-Spektakels werden voraussichtlich noch vor Jahresende in den Verkaufsregalen stehen. Erhältlich ist Inca 2 dann in verschiedenen Versionen auf Diskette und CD-ROM. In der nächsten Ausgabe der PC Games werden wir im ausführlichen Review darüber berichten, was an den wohlklingenden Ankündigungen von Coktel Vision wirklich dran ist.

Hersteller: Coktel Vision
Preis: ca. DM 130,-



Ein Krokodil zum Küssen! Bei diesem Ungeheuer darf man sich das noch einmal überlegen.

Terminator Rampage

Arnie is back!

Nachdem Last Action Hero in Amerika floppte und auch in Deutschland nicht allzu viele Besucher ins Kino ziehen wird, erinnert man sich gerne an die Tage, an denen Arnold Schwarzenegger noch Kultfilme anstatt kommerzielle Hollywoodschinken produzierte. The Terminator hat schon viele Programmierer in seinen Bann gezogen und Bethesda Softworks macht da keine Ausnahme. Terminator Rampage bietet ausgezeichnetes 3D-Scrolling und satte Action. Zunächst ist man nur mit einer Beretta bewaffnet und macht sich auf die Jagd nach Infiltratoren und vielen anderen Robotern. In puncto Grafik ist Terminator Rampage dem neuen Fantasyhit Shadowcaster durchaus ebenbürtig, eine Beurteilung der Spielbarkeit möchten wir in dieser frühen Phase nicht abgeben.





Exzellente 3D-Action bei Terminator Rampage.

Troubleshooting

Viele Hersteller bieten über eigene Mailboxen, aber natürlich auch über CompuServe Updates für ihre Spiele an. So ist beispielsweise im "Game Publishers Forum" von SSI ein Waveblaster-Fix erhältlich, das alle SSI-Spiele auch mit dieser Soundkarte harmonieren läßt. Das File trägt den Titel "SSWBF.ZIP". Außerdem scheint die Endsequenz von Dark Sun einigen Rechnern Probleme zu bereiten. Das File "DSUNFI.ZIP" löst alle Schwierigkeiten in Luft auf.
Das große Manko bei den Tactical Operations: Man kann keine alten Strike Commander-Spielstände übernehmen. Dieser Makel wird jetzt mit dem File "SCSAVF.EXE" endlich beseitigt.
NFL Coaches Club Football hat auch noch ein paar Schönheitsfehler. Das File "CCFBVP.ZIP" nimmt aber nicht nur kleine Korrekturen vor, sondern beinhaltet auch noch weitere Features.
Für Land Of Lore gibt es auch schon das erste Update. Das gezippte File "LOLPCH.ZIP" verändert einige Kapitel und stellt ein Update auf die Version 1.11a dar.

Tactical Operations

Das Gewinnspiel

Electronic Arts möchte gerade recht zur bevorstehenden Weihnachtszeit allen PC Games-Lesern eine besondere Bescherung bereiten. Frisch aus den heiligen Produktionsstätten Origins haben sich einige Preise in die Redaktion verirrt, die natürlich ihren Besitzer wechseln sollen. Folgende Preise werden verlost:

- 5x Tactical Operations
- 5x Electronic Arts Sonnenbrillen
- 5x Electronic Arts Sportuhren
- 5x Electronic Arts Anstecknadeln
- 10x Strike Commander Zinnminiaturen

Sie müssen lediglich folgende Frage beantworten:

Zu welchem Spiel stellen die "Tactical Operations" eine Missiondisk dar?

Ihre Antwort schreiben Sie auf eine Postkarte und schicken diese an:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion PC Games
Kennwort: Operation
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Innocent Until Caught

Steuererklärung



Bei diesem Spiel dreht sich alles um den starken Arm des Gesetzes: das liebe Finanzamt! Unserem Helden wird nämlich unterstellt, daß er seine Rechnungen nicht pünktlich gezahlt hat. Ihm bleibt nur noch eine kurze Frist, um alle Ungereimtheiten aufzuklären und seine Unschuld zu beweisen. Er ist: Innocent Until Caught! Daß das ganze in der Zukunft spielt, erkennt man allein schon am fabelhaften Intro. Daß es sich aber außerdem um ein Adventure handelt, bemerkt man erst nach einigen Spielminuten. Innocent Until Caught könnte ganz groß herauskommen, denn sowohl Grafik als auch Sound präsentieren sich in ausgezeichneter Verfassung - von dem tollen Gameplay ganz zu schweigen.



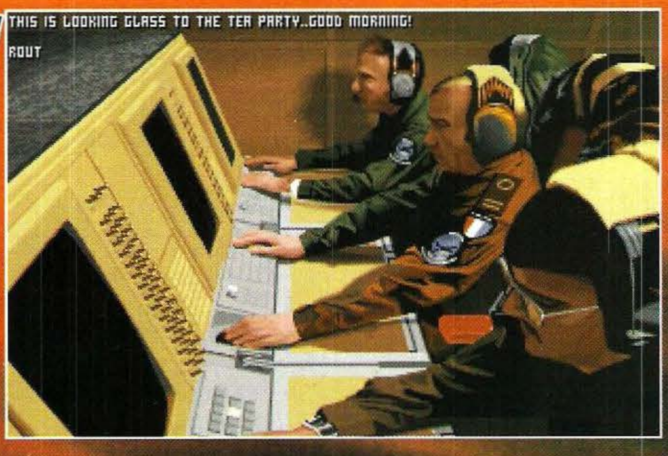
Stimmung in der Billardhalle.

TFX



Selten gelingt einem relativ kleinen Softwarehaus ein so plazierter Treffer wie D.I.D. mit seinem Tactical Fighter Experiment. Die Flugsimulation ist in jeder Beziehung außergewöhnlich: Geboten werden dem Käufer über 300 Missionen, ein integrierter Missioneditor und fantastisches Gameplay.





Spätestens mit dem Erscheinen von Origins Strike Commander schien das Schicksal von Flugsimulationen auf Polygonbasis ein für allemal besiegelt: Mit den einfarbig ausgefüllten Flächen konnte kein Hersteller mehr Staat machen. Mit Texturing, Gouraud-Shading oder Voxel Space schossen in den letzten Monaten neue, als revolutionär angekündigte Grafiktechniken wie Pilze aus dem Boden, und kaum einer dachte, daß ein zukünftiger Knüller unter den Flugsimulationen jemals ohne extensiven Gebrauch dieser Techniken auskommen würde. Wie uns das englische Softwarehaus Digital Image Designs jetzt aber lehrt, geht es doch noch anders: Mit T.F.X. - dem "Tactical Fighter Experiment" - ist ihm ein absoluter Volltreffer gelungen. T.F.X. ist eine nur auf Polygongrafik basierende Flugsimulation mit ungewöhnlichem Sound, einer hervorragenden Steuerung und einer wirklich "heißen" Hintergrundgeschichte.



Mit einem Abschuß ist Ihre Karriere noch nicht gleich beendet. Der Fallschirm bringt Sie sicher zu Boden.

Makaber: Töten für die UNO

Die Story zeigt sich dem Zeitgeist angepaßt: Ihren Düsenjet steuern Sie nicht etwa, wie von den meisten militärischen Flugsimulationen her gewohnt, im Auftrag eines der großen Blockstaaten, sondern unter der Flagge der Vereinten Nationen. Das ganze ist in der nahen Zukunft, nach dem Jahr 2000, angesiedelt, behält aber trotzdem einen engen Bezug zur weltpolitischen Gegenwart. Besonders krass wird das am Beispiel Bosnien deutlich: Unter dem tiefsinnigen Titel "The Neverending War" wird dort der Krieg im Balkan in das Spiel integriert. Die Fronten verlaufen ähnlich undurchsichtig wie heute: Auch in T.F.X. herrscht ein ständiges Hin und Her zwischen Serben, Kroaten und Bosniern. Meistens fliegt der Spieler aber Angriffe gegen serbische und kroatische Militäreinrichtungen. Zweifelsohne ein brenzliger Stoff, der nach dem Erscheinen des Spiels zu Diskussionen führen wird. Die vier anderen Szenarien sind teilweise auch in anderen Flugsimulationen zu finden: In der Episode "The South American Drug War" kämpfen Sie gegen die übermächtig gewordenen kolumbianischen Drogenkartelle. Der Umsatz der Kokain-Dealer ist inzwischen auf mehr als 100 Milliarden Dollar pro Jahr angewachsen - genug, um auch die politische Macht in Kolumbien an sich zu reißen. Der abgesetzte Präsident ruft als letzten Ausweg die UNO zur Hilfe. Eine durchaus vorstellbare Situation also. Ganz ähnlich sind auch die anderen Kampagnen aufgebaut: Es geht um die knappen Ölreserven im südlichen Atlantischen Ozean und um den Bürgerkrieg in Somalia (Die Headline: "Restore Hope Two").

Dies und das...

In Bezug auf die Ausstattung ist T.F.X. allen Konkurrenten haushoch überlegen: Zunächst ist die ungewöhnlich hohe Zahl





Trotz 95%iger Verwendung von Polygonen sehen alle Bauwerke und Fahrzeuge sehr realistisch aus. Aus Bitmaps sind hier die Dampfwolken.





Oben: Der umstrittene Eurofighter im Einsatz. Rechts: Der Flug mit Nachtsichtgerät.

von Missionen anzuführen. Über 300 Aufträge warten allein im Menüpunkt "Tour of Duty", also im Karrieremodus, auf Ausführung. Aber auch die anderen Spielvarianten bergen wochenlangen Spielspaß. Der "Arcade"-Modus versetzt den Dogfight-wütigen Piloten gleich mitten ins heiße Kampfgeschehen. Zwar müssen auch hier vollständige Missionen in fünf verschiedenen Leveln geflogen werden, aber das Spiel folgt dann nicht mehr einer sich langsam zuspitzenden, politischen Hintergrundgeschichte, wie das in der Tour of Duty der Fall ist. Im Modus "Training" wird ein Pilot allmählich auf das Leben als UN-Pilot vorbereitet. Als stimmungsvoller Hintergrund wurde dabei die USAF Fighter Weapons School gewählt, die den Kinofreunden unter Ihnen vielleicht noch aus "Top Gun" bekannt ist. Start- und Landeübungen und einfache Freund-und-Feind-Übungen stehen in Ihrer Ausbildung im Vordergrund. Wer überhaupt keinen Story-Hintergrund haben möchte, sollte sich mit dem Menüpunkt "Simulator" beschäftigen, denn dort wird wirklich Action pur geboten. Neben dem "Flashpoint"-Modus, in dem die Highlights aus allen Etappen in Kurzfassung geflogen werden können, steht als letzter, aber doch sehr interessanter Punkt noch ein Missioneditor. Festzulegen sind dort alle relevanten Daten, durch die sich auch die vorgefertigten Missionen auszeichnen: Wetterverhältnisse, Start- und Landepunkte sowie das primäre und sekundäre Missionsziel.

...für jeden was!

Für die Steuerung während des Fluges stehen dem Spieler alle drei Eingabegeräte zur Verfügung. Der Vorzug sollte freilich einem Joystick gegeben werden. Ganz ohne Tastatur geht es bei T.F.X. allerdings nicht. Die umfangreiche Tastaturbelegung reicht durchaus an diejenige des legendären Falcon 3.0 heran. Über 70 (!) Befehle können dem Programm über Tastaturkombinationen mitgeteilt werden. Die bunte Palette reicht von 13 verschiedenen Ansichtsmodi, die wie üblich über die Funktionstasten erreicht werden, bis zu den unterschiedlichsten Anweisungen an die teilweise intelligenten Waffensysteme. Liebhaber von unkomplizierter Unterhaltungssoftware - zu denen ich mich auch zähle - brauchen aber trotzdem nicht zu befürchten, daß sie die Optionenvielfalt überfordert, denn durch vier verschiedene Gameplay-Modi, von Arcade bis militärisch realistisch, kommen auch unterschiedliche Geschmäcker auf ihre Kosten.

Polygone statt Bitmaps

Vor allem das Grafiksystem sorgte für reichlich Verwunderung innerhalb der PC Games-Redaktion. Daß ein Spiel, das

Die Flugzeuge



Die F-22



Der Eurofighter 2000



Der Stealthfighter F-117

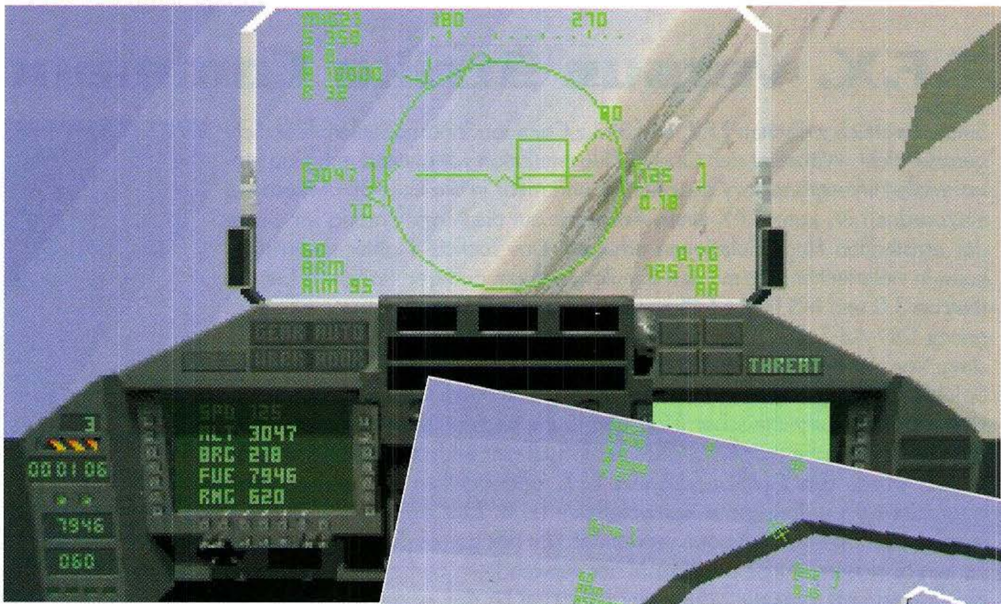
T.F.X. versus Strike Commander





Einen Vergleich zwischen T.F.X. und Strike Commander anzustellen, fällt nicht gerade leicht. Während sich Origins Flugsimulation vor allem durch eine fantasievolle Hintergrundstory auszeichnet und mehr in die Ecke 3D-Actionspiel einzuordnen ist, kann T.F.X einen Anspruch auf die Marktführung im Genre der ernsthaften Flugsimulationen erheben. Das Tactical Fighter Experiment kann in vielerlei Hinsicht mit den Simulationen am äußeren Rand des Genres (Falcon 3.0 und MS Flight 5.0) konkurrieren. Die Tastaturbelegung füllt zwei ganze DIN A4-Seiten aber trotzdem finden auch Anfänger schnell den Einstieg. Von technischer Seite fällt der Vergleich zwischen den beiden HighEnd-Spielen sogar noch schwerer, denn während sich Strike Commander zahlreicher programmiertechnischer Tricks und Kniffe bedient, um das Bodenterrain aus jeder Flughöhe möglichst photorealistisch am Bildschirm erscheinen zu lassen, wurde das Grafikmodul von T.F.X. offensichtlich von Puristen programmiert: Bis auf ein paar Spezialeffekte (z. B. Explosionen und Wolken) wurden ausnahmslos Polygone verwendet. Um das ganze dennoch realistisch wirken zu lassen, wurde die Anzahl der verwendeten Farben auf eine kleine Palette begrenzt, was die Kanten der Polygone für das Auge des Betrachters wirkungsvoll abschwächt. Dafür hinterläßt T.F.X. aber einen etwas tristeren Eindruck als sein farbenprächtiger Konkurrent. Die Liste der Punkte, an denen die beiden Programme eigentlich nicht verglichen werden können, könnte seitenlang fortgesetzt werden - was Ihnen allerdings erspart bleiben soll. Was sich einwandfrei feststellen läßt: T.F.X hat den besseren Sound und ist in der Anzahl der Missionen und der Ausstattung besser als Strike Commander. Außerdem spricht die Simulation ein etwas breiteres Spektrum von Kunden an - den Dogfighter genauso wie den Flugzeug-Freak.

ausschließlich auf Polygongrafik zurückgreift, dennoch so realistisch wirkt, ist nach Spielen wie Strike Commander oder Comanche auch kaum noch zu fassen. Der Trick, auf den die Programmierer zurückgriffen, um die Grafik so real wie möglich erscheinen zu lassen, ist der doch sehr begrenzte Einsatz von verschiedentönigen Farben. Die Details auf dem Boden können sich ebenfalls sehen lassen: Häuser, Fabriken, Armeestellungen und sogar Bäume werden in bisher nicht dagewesener Vielfalt dargestellt. Noch besser als bei der grafischen Realisierung schaut es beim Sound aus. Etwas unzeitgemäß wird zwar der General Midi-Standard nicht unterstützt, sondern "nur" AdLib-, Soundblaster- und Roland-kompatible Karten. Wer allerdings eine Roland MPU-32-kompatible Soundkarte im Rechner stecken hat, kann ein Klangerlebnis erster Güte erwarten. Je nachdem, in welchem Einsatzgebiet sich der Spieler befindet, ist orchestrale Musik zu hören, die bis jetzt auf dem Spielemarkt ihresgleichen suchen muß: Im bosnischen Konflikt ertönen für den Balkan typische Klänge, in Südamerika hingegen Salsa und Merenge, gespielt auf landestypischen Instrumenten.



Beim Dogfight kann der Kopf stufenlos um fast 360° gedreht werden.

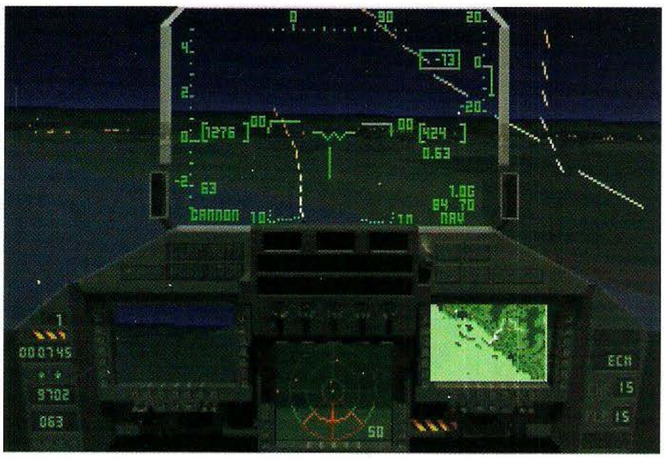




Eurofighter 2000

Ihr Flugzeug ändert sich je nach Auftrag. Insgesamt stehen Ihnen drei Flugzeuge zur Verfügung: Der Tarnkappenbomber F-117 A, der F-22 und der in Deutschland sehr bekannte, allerdings weniger beliebte, Jäger 90-Nachfolger Eurofighter 2000. Die Cockpits der Jets wurden sehr plausibel übernommen - vor allem der stufenlose Rundumblick (simuliert eine Kopfdrehung des Piloten) ist eindrucksvoll. Sonstige Flugzeuge, die in T.F.X. mitspielen, sind beispielweise Mig 21, Mig 29, AWACS und Refueler-Jets. An Details wurde eigentlich in keinem Teil der Simulation gespart. Sei es die Infrarotsicht, die 22 zur Verfügung stehenden Waffensysteme oder die digitalen Funksprüche. In Anbetracht der rundum kompletten Ausstattung (es müssen auch auf lange Sicht weder ein Speech Pack noch Zusatzmissionen hinzugekauft werden) und der technischen Ausgereiftheit bleibt für Fans von Flugsimulationen eigentlich nur eine Empfehlung: Diese Software muß her!

Thomas Borovskis



Unter Flakbeschuß über Bosnien. Der UNO-Einsatz ist auch im Spiel nicht ungefährlich.

SPECS & TECS

	EGA	Tastatur	●
●	VGA	Maus	●
	SVGA	Joystick	●
●	EMS	AdLib	●
	386 er	SoundBlaster	●
	HD 12 MB	Roland	●
	MEM 514 KB	General Midi	

BESONDERHEITEN
Speech Pack inbegriffen, Mission-Builder

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Digital Image Design

RANKING

Flugsimulation

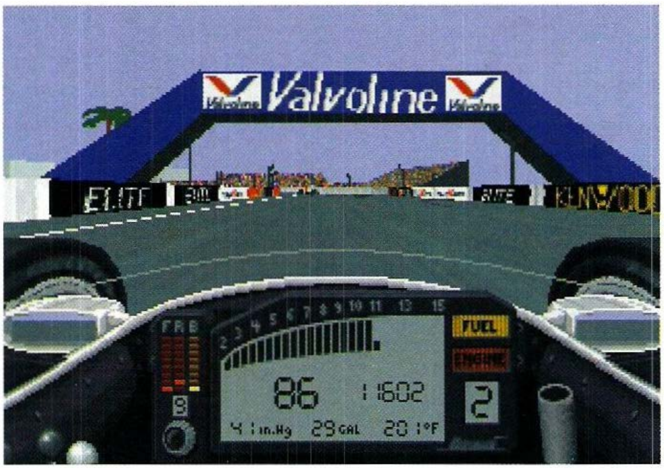
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
93%	98%	93%	95%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

Indy Car Racing

Gentlemen! Sta

Vor 20 Minuten habe ich erfahren, daß der letztjährige Formel 1-Weltmeister Nigel Mansell in seiner ersten Saison als Indy Car-Fahrer den Titel gewonnen hat. Vor zwei Wochen gab Mario Andretti bekannt, daß er aus dem Formel 1 Grand Prix Circuit aussteigt. Insbesondere die europäischen Autorennfans haben ja schon immer gesagt, daß Indy Car-Fahrer den Formel 1-Piloten nicht das Wasser reichen können.



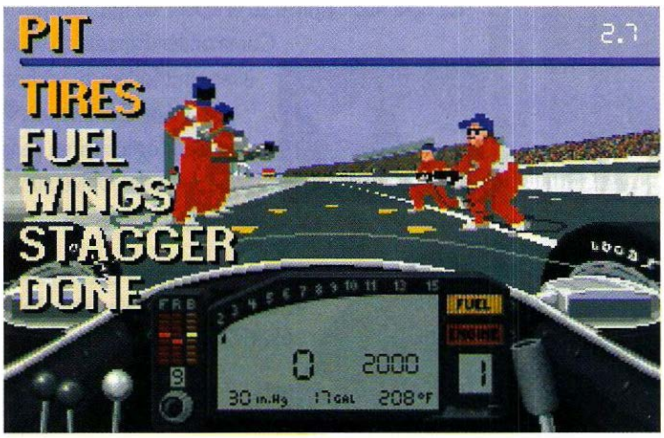
Diese Diskussion darf nun auf dem PC in anderer Form fortgesetzt werden. Indy Car Racing von Papyrus Software, der Nachfolger des Hitspiels Indy 500, gibt all denen, die auf dem exzellenten Formula One Grand Prix von MicroProse ihre Reife(n)prüfung abgelegt haben reichlich Gelegenheit zum Vergleich. Für diejenigen, die mit dem amerikanischen Renngeschehen nicht so vertraut sind, folgt eine kurze Übersicht: Indy Car-Rennen sind schneller als Formel 1-Rennen. Das liegt jedoch zum größten Teil daran, daß viele der Rennen auf schnelleren Rundkursen ausgetragen werden. Formel 1-Rennstrecken sind in der Regel eine größere Herausforderung an das fahrerische Können der Piloten. Außerdem wird bei den Indy Cars fliegend gestartet. Während die Speedfreaks dem Indy Circuit den Vorzug geben, sind die Techniker eher dem Formel 1 Circuit zugeneigt.

Indy Car Racing ist ein durchweg gelungenes Spiel. Von der Grafik, Schnelligkeit und Bildaufbaurate bis hin zu den Optionen fügt sich alles zu einem gelungenen Gesamtbild zusammen. Aber ist es besser als Formula One Grand Prix? Hockenheimring frei zur ersten Runde:

Grafik

Bei den Grafiken in Indy Car bediente man sich der "Texture Mapping Technik". So gut wie alles, was auf dem Bildschirm sichtbar ist, ist strukturiert, wodurch sich die Illusion räumlicher Tiefe ergibt. Die Rennstrecken, Landschaften und Barrieren wurden auf diese Weise geschaffen und nicht zuletzt die Autos selbst. Die Fahrzeuge sehen echt aus und nicht wie die "rollenden Pyramiden", die man von so vielen Rennsimulationen kennt. In der Tradition von Indy 500 hat man sechs Zeitlupenkameras in das Spiel integriert, die nach amerikanischem TV-Prinzip stationiert wurden. Darunter befinden sich solche Exoten wie die Zeppelinkamera, die Sky-Kamera, die Schaltgehäusekamera und die Verfolgerkamera. Sämtliche Fahrzeuge und Rennstrecken sind mit den Werbebotschaften der Sponsoren versehen. Sogar die Farben des Rennstreckenbelags und der Grünanlagen sind von Rennstrecke zu Rennstrecke verschieden.

Während des Rennens legen die Autos ordentlich Gummi auf den Straßenbelag, der im Laufe des Rennens stetig zunimmt. Dies dient dem erfahrenen Piloten gleichzeitig als zusätzliche Fahrhilfe, da auf diese Weise die Bremspunkte grafisch hervorgehoben werden und das Finden der Ideallinie erleichtert wird. Nach einem Fahrfehler steigt Qualm von den Reifen auf und Unfälle können in Explosionen enden, die einem Kriegsspiel zur Ehre gereichen würden. Indy Car liegt nach den ersten Runden grafisch klar in Führung. Ergo: **F1GP vs. Indy Car 0:1**

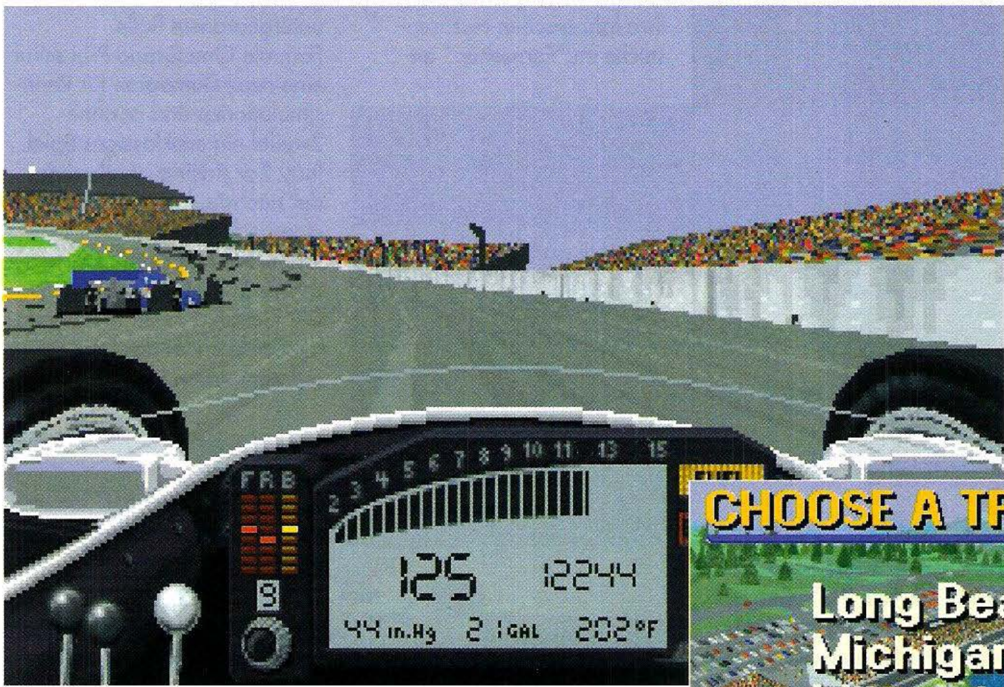


Beim Boxenstop müssen alle Arbeiten manuell ausgeführt werden: Hektik pur!

Optionen

Indy Car verfügt über eine Unmenge an Optionen, die sich nicht nur auf das Fahrzeug beziehen. So läßt sich das Spiel auf mehrere Joystickarten oder Lenkrad- bzw. Fußpedalsysteme konfigurieren. Außerdem hat der Spieler die Möglichkeit, jeder beliebigen Taste, jedem Schalter oder Regler separate Funktionen zuzuordnen. Auch Modemplay ist möglich. Das Menüsystem zur Einstellung des Fahrverhaltens ist übersichtlich aufgebaut und

rt your Engines.



Mit 125 Meilen in der Stunde einen Überholvorgang einzuleiten, ist beileibe kein leichtes Unterfangen (links); typisch Amerika: Werbung, wohin das Auge blickt. Ob die Hersteller der Markenartikel für dieses geschickte Product Placement bezahlt haben oder nicht, ist nebensächlich (unten).





kinderleicht zu bedienen. Neben den bekannten Einstelloptionen wie Front- oder Rückspoiler, Benzinmenge und Schaltweg können die folgenden Systeme manipuliert werden: Reifendruck, Radstand, Stoßdämpfer, Kraftstoffmenge, Zündvorsprung, Bremswegabweichung, Turbolader, um nur einige zu nennen. Das Tunen des Fahrzeugs ist ein grafisches Schmankerl. Der Wagen wird zunächst in voller Pracht von oben gezeigt. Nach der Auswahl der gewünschten Einstellung schwenkt die Kamera auf das entsprechende Teil und zoomt dann darauf ein.
Die Anforderungen der Rundunterscheiden sich wesentlich von denen der Kurvenstrecken und gute Kenntnis der jeweiligen Einstellungen zahlt sich in kürzeren Rundenzeiten aus. Dieses Spiel ist geradezu ultrarealistisch und daher nicht gerade leicht. Eingefleischte Profis haben hier ein echtes Festessen vor sich. Neulinge können sich hingegen mit den voreingestellten Wagen langsam an das Geschehen herantasten. Daher: **F1GP vs. Indy Car 0:2**

Rennstrecken

Insgesamt sechs Rennstrecken stehen zur Verfügung. Hierbei handelt es sich um die Rundkurse von Toronto, Monterey und Long Beach und um die für Indy Car-Verhältnisse kurvenreichen Strecken New England, Milwaukee und Michigan. Ein weiterer Kurs, Portland, war leider auf meiner Review Copy noch nicht enthalten. Papyrus plant, zumindest für den US-Markt, dem ehrlichen Käufer des Produktes nach Einsendung der Garantiekarte eine Kursdiskette mit zwei zusätzlichen Rennstrecken zuzusenden.
Nach Auswahl der Strecke wird diese in Vogelperspektive grafisch angezeigt und mit nützlichen Informationen wie Streckenlänge, Rekordzeit, Wetter, etc. unterlegt. Die Rundkurse sind schlicht und ergreifend nicht schwierig genug, stellen jedoch eine Herausforderung an die mechanischen Fähigkeiten des Spielers dar. Hier kann eine hundertstel Sekunde zwischen Sieg und Niederlage entscheiden. Faktoren wie Reifendruck, die Größe und Position des Spoilers und die Getriebeeinstellung entscheiden hier über Sieg oder Niederlage.Ob nun sechs oder acht Rennstrecken spielt jedoch keine Rolle. Das sind eindeutig zu wenig. Daher: **F1GP vs. Indy Car 1:2**

Fahrverhalten

Nachdem man sich im Fahrercockpit niedergelassen hat, sieht man spartanische, aber realistische digitale Armaturen. Drehzahl, Geschwindigkeit, Benzinstand und alle anderen vitalen Anzeigen sind übersichtlich angeordnet und auf einen Blick zu erkennen. Durch Drücken der F1-Taste können außerdem die Reifentemperatur und der Benzinverbrauch angezeigt werden. Das Fahrverhalten ist sehr realistisch und selbst im Anfängermodus muß rechtzeitig gebremst und



gekuppelt werden, wenn man nicht Bekanntschaft mit der Schutzmauer machen will. Ein weiteres Unterscheidungsmerkmal zwischen Formula One Grand Prix und Indy Rennstrecken ist die Steilkurve. Auf dem höchsten Punkt einer solchen Kurve ist das Fahrzeug aufgrund der Fliehkräfte leichter als auf der geraden Strecke. Hier heißt es konzentrieren und Ruhe bewahren. Diese Kurven müssen vorsichtig angegangen werden, da man ansonsten bremsen muß, wodurch man leicht die Kontrolle verlieren kann.
Schalten und Bremsen erfolgt über die einstellbare Joystickeingabe. Der Spieler erlebt die Geschwindigkeit, die Landschaften verfügen über Detailgenauigkeit und das ganze fügt sich zu einem realistischen Fahrerlebnis zusammen. Wer sich jedoch während des Rennens die Landschaft ansieht, findet sich ruckzuck in der Ambulanz wieder. Alle Strecken erfordern hundertprozentige



Auf dem Videoband wird jeder Fahrfehler festgehalten; vor allem spektakuläre Unfälle sorgen für gute Stimmung beim faszinierten Publikum.

Konzentration vom Start bis zum Ziel, da das Spiel während des Rennens nicht gespeichert werden kann.
In Sachen Realität hat Indy Car klar die Nase vorn, jedoch kommt zumindest beim gelegentlichen User bei Formula One Grand Prix mehr Freude auf. Daher ein Punkt für beide Produkte. **F1GP vs. Indy Car 2:3**

Ersatzteile

Indy Car ist ein komplexes Spiel mit einer Unzahl von Auswahlmöglichkeiten und grafischen Leckerbissen. Wenn Sie sich nach getaner Arbeit Ihre fahrerischen Husarenstücke im "Fernsehen" anschauen möchten, können Sie dies mittels des VCR-Interfaces und der Replay Kamera tun. Insbesondere die TV-Kamera bietet spektakuläres Filmmaterial, in dem unser Held mit quietschenden Reifen und qualmenden Bremsen über die Rennstrecke fliegt. Die Voreinstellung für diese Replays liegt bei 20 Sekunden. Die maximale Länge hängt vom verfügbaren Arbeitsspeicher ab. Der Motorenlärm und die Aufprallgeräusche wurden gut umgesetzt. Musik spielt in einem solchen Spiel sowieso nur eine untergeordnete Rolle.
Formula One Grand Prix schuf eine neue Dimension für Rennsimulationen und ist ohne Zweifel ein erstklassiges Spiel. Indy Car Racing ist allerdings der nächste, logische Schritt in eine noch bessere, noch schnellere und noch realistischere Zukunft dieses Genres. Die Zielfahne senkt sich und Indy Car beendet das Rennen auf dem ersten Platz mit einer



Runde Vorsprung vor Formula One Grand Prix. Alle anderen Starter sind während des Rennens ausgeschieden. Im Ziel: **F1GP vs. Indy Car 2:4**

Markus Krichel



Eine phantastische Option: Der Reifenwechsel ist ein grafischer Leckerbissen.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 10 MB	Roland
MEM600 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
2 MB RAM benötiigt

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Papyrus Software

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
75%	92%	85%	92%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

Die Dinos sind los! Diese Schlagzeile beherrschte im vergangenen Monat in ähnlicher Form die Titelseiten vieler Zeitungen und Magazine. Steven Spielbergs Vision von der Auferstehung prähistorischer Saurier brachte auch Deutschlands Kinokassen zum klingeln. In nur vier Tagen lockten die beeindruckenden Ungetüme mehr Zuschauer in die Filmtheater als Michael Douglas mit Falling Down in der gesamten Spielzeit. JURASSIC!

JURASSIC PARK





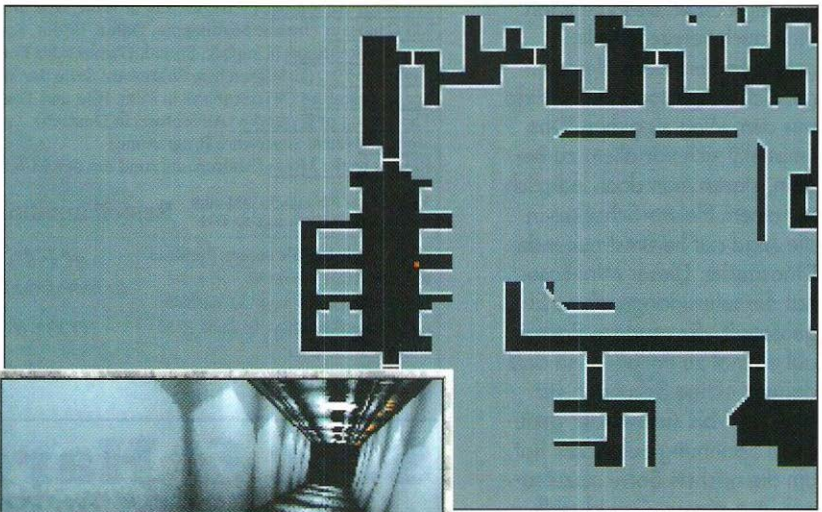
Für John Hammond zählt bloß die bare Münze. Aus diesem Grund setzt er sich eines Tages mit dem hochbegabten Dr. Wu zusammen und tüftelt einen schrecklichen Plan aus. Dr. Wu soll mit Hilfe seiner Kenntnisse in der Genforschung aus Erb-informationen Dinosaurier erschaffen, die John Hammond dann eigenhändig aufzieht bzw. züchtet. Alles verläuft genau nach Plan und der riesige Dinosaurierpark soll eröffnet werden, als aus unfindbaren Gründen plötzlich das Sicherheitssystem verrückt spielt und die gefangenen Dinosaurier entkommen. Binnen weniger Minuten bricht Panik unter den geladenen Gästen aus, die Dinos sind los!

Die liebe Verwandtschaft

Wer auch auf dem Amiga einige Erfahrungen gesammelt hat, dem wird The Chaos Engine sicherlich ein Begriff sein. Warum wird aber "TCE" in diesem Zusammenhang erwähnt? Ganz einfach, die ersten sieben Levels bei Jurassic Park erinnern stark an den Mega-Hit auf dem Amiga. Das soll jetzt aber auf keinen Fall bedeuten, daß diese Artverwandtheit als negativ abgestempelt werden muß. Ganz im Gegenteil, denn leider gibt es The Chaos Engine noch nicht auf dem PC, so daß ein Spiel wie dieses gerade zur rechten Zeit erscheint.
Die ersten sieben Level spielen also in einer 3D-Action-Umgebung, so daß man stets den Überblick über die nähere Umgebung behält. Deshalb kann man auch versuchen, den größeren Vertretern dieser eigentlich ausgestorbenen Urtiere aus dem Weg zu gehen. Das empfiehlt sich vor allem zu Beginn, startet man doch lediglich mit einem Elektro-Schocker in die Jagd auf herumstreunende Dinosaurier. Dieser Mini-Laser hat die sehr unangenehme Eigenschaft, die gesamte Energie auf einmal zu entladen, so daß danach einige Sekunden verstreichen, bis sich wieder genügend Spannung aufgebaut hat, um die nächste Salve abzufeuern. Aus diesem Grund muß man sehr bewußt und gezielt mit dieser Waffe umgehen.
Ein vollkommen anderes Bild ergibt sich, sobald man an Munition für die automatische Pistole herankommt. Jetzt geht es den aggressiven Sauriern erst richtig an den Kragen. Ein Kugelhagel nach dem anderen wird abgefeuert, zumindest solange, bis dem schußeifrigen Spieler die wertvolle Munition ausgeht.
Der Spielablauf wird klar vorgegeben. Zunächst macht man sich auf die Suche nach einem Zentralcomputer, der über das Gehege, die Dinosaurier und den Auftrag Auskunft gibt. Im ersten Level muß beispielsweise ein Geschwisterpaar gefunden werden, das sich trotz aller Warnungen immer noch im Dinopark aufhält. Sobald man die beiden ausfindig gemacht hat, steuert man geradewegs auf sie zu, um sie kurzerhand mitzunehmen. Damit man sich nicht zusätzliche Sorgen um diese beiden Kinder machen



Auf der Dinojagd. Dieser Ursaurier wurde zwar nicht vom Helden erlegt, macht aber trotzdem einen hervorragenden Eindruck.



Automapping garantiert bei Jurassic Park, daß der Spieler die Übersicht behält (rechts).



muß, werden sie nicht von den Dinosauriern angegriffen. Der Grund dafür steht in den Sternen, doch freut sich der Spieler darüber bestimmt - wenigstens hat er nicht noch ein Problem am Hals.
Davon gibt es nämlich genug. Beispielsweise kleben die kleinen Baby-Dinos wie Kletten am Fuß des Helden, sobald sie nur nahe genug an ihn herankommen. Das ist aber für diese Nachwuchsbiester überhaupt kein Problem, schlüpfen sie doch im Guerilla-Stil unter riesigen Bäumen oder hinter grauen Felswänden hervor (Zitat Michael Erlwein: "Die wachsen doch von den Bäumen!"). Diese sind aber die einzigen Gegner, die in Bezug auf den Schwierigkeitsgrad Kritik aufkommen lassen können. Betrachtet man dagegen die stämmigen Triceratops, so ergibt sich wieder ein ganz anderes Bild. Diese mächtigen Ungetüme stampfen zunächst völlig harmlos durch die Landschaft, können aber blitzschnell explodieren und verwandeln sich dann in sehr gefährliche Gegner - vor allem wenn man sie mit der Kanone unter Beschuß nimmt.
Die Grafik zeigt sich in diesem Teil des Spiel von ihrer besten Seite. Viele Details wurden besonders in puncto Hintergrundgrafik beachtet. So liegt zum Beispiel mitten im Gehege ein vor kurzem verstorbener Triceratops, der allein durch seine Größe schon einen starken Blickfang darstellt. Das gleiche gilt für nette Kleinigkeiten wie umgestürzte PKWs, die elektrisch betriebene Freizeitbahn und metertiefe Abhänge.
Apropos Abhänge! Im dritten Level bietet sich dem Spieler eine isometrische Augenweide, an der jeder Freikletterer seine wahre Freude hätte. Man muß sich nur vorstellen: Ein zweiter Meter breiter Fußweg, neben dem es zehn Meter nach unten geht, und vor einem fünf finster dreinblickende Saurier der übelsten Sorte. Wenn man dann noch zwei Kinder im Schlepptau hat, wird die Situation wirklich heikel.
Das Scrolling läßt zu keinem Zeitpunkt Zweifel aufkommen, auch wenn sich dreißig Monster auf dem Bildschirm tummeln läuft das Spiel immer noch reibungslos und sehr flüssig ab. Für den mit Actionspielen nur sparsam bedachten PC eine beachtliche Leistung. Das gleiche gilt auch für die Animation der Figuren.

Jurassic Park 2

Obwohl die Filmbosse bestimmt schon über einen zweiten Teil von Jurassic Park nachdenken, wurde ein Produktionsdatum sicher noch nicht festgesetzt. Computerspieler sind da wieder einmal einen Schritt voraus, denn Jurassic Park von Ocean gliedert sich ganz klar in zwei völlig unterschiedliche Teile, nur eines bleibt gleich: die Dinos. Sobald man nämlich die ersten sieben Level erfolgreich hinter sich gebracht hat, ändert sich die Perspektive, und man befindet sich plötzlich in einer 3D-Action-Welt, die ganz klar im Underworld-Stil gehalten ist. Hier gilt es nun, den urgewaltigen Sauriern aufzulauern und den Garaus zu machen. Natürlich müssen außerdem zahlreiche Aufträge erfüllt werden, die den Spieler über ein Walkie-Talkie erreichen. So informieren z. B. die Freunde aus der Zentrale, daß man unbedingt den Rohren an der Decke folgen muß, um den Ausgang möglichst unbeschadet zu erreichen. Daraus läßt sich sehr leicht erschließen, daß man seinen Blick auch nach oben oder unten richten kann, um kleine Details oder lebensnotwendige Gegenstände aufzuschnappen. Dieser gewisse realistische Effekt, der Underworld auszeichnete, kommt

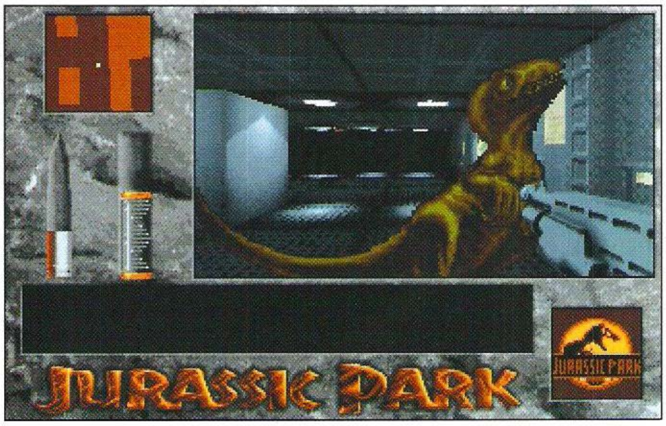


Dinos im Nebel! Aus weiter Entfernung verschwimmt der Park vor den Augen. Kommt man näher heran, so wird die Sicht klarer.

Statement



Das hätte wirklich niemand erwartet. Zeichnete sich Ocean bislang eher durch mäßige Filmumsetzungen aus, so beweisen sie mit Jurassic Park jedem Kritiker das Gegenteil. Atmosphärisch eine Meisterleistung, allein durch die tollen Soundeffekte und starken Grafiken. Man kann sich so richtig in die Lage des tapferen Dinojägers hineinversetzen, mit ihm scheinbar unschaffbare Aufträge durchstehen und schließlich über den errungenen Sieg freuen. Über die Zweiteilung des Spielablaufs kann man sicherlich streiten, doch wird Jurassic Park bestimmt einer der Weihnachtshits 1993.



Selbst wenn man direkt vor den riesigen Dinos steht, mutieren diese nicht zu Pixelmonstern.

allerdings nicht so ganz rüber, fehlen doch wichtige Funktionen, wie Springen, Rennen und Schleichen. Das tut diesem Teil des Spiels allerdings keinen Abbruch, denn satte Action wird ständig geboten. Schon in einiger Entfernung sieht man die Umrisse mehrerer Raptoren, die auf der Suche nach einer leckeren Mahlzeit sind, und zieht sich unwillkürlich zurück, um einen günstigen Moment für einen Angriff abzuwarten.
Nähert sich dann ein unachtsamer Saurier ohne seine Artgenossen, so tritt man aus seinem Versteck hervor und feuert einige Salven auf ihn ab. Meistens genügen vier bis fünf Schüsse, um solch ein Ungetüm in die Knie zu zwingen.
Grafisch kann auch dieser Teil des Spiels überzeugen. Lediglich der etwas geringe Bildausschnitt könnte Anlaß zur Kritik geben, denn die ersten animierten Bilder von Doom haben bewiesen, daß auch eine Darstellung über den ganzen Bildschirm flüssig ablaufen kann. Dafür präsentiert sich dem Spieler aber bei Jurassic Park ein besonderer Leckerbissen. Die riesigen Dinosaurier wurden phantastisch animiert, springen auf den Spieler zu und versuchen, ihn mit ihrem gewaltigen Gebiß zu erlegen. Auch aus nächster Nähe verenden die unglaublich großen Urtiere nicht zu abstrakten Pixelmonstern, sondern halten ständig den selbstauferlegten, hohen Standard. Besonders auffällig wurden auch die zahlreichen Lichteffekte in Szene gesetzt. Da tappt man in einem Level völlig orientierungslos im Dunkeln, während im nächsten Level die Sicht durch vereinzelt angebrachte Lampen verbessert wird. Die musikalische Untermalung und vor allem die markerschütternden Schreie der Saurier tragen zur vorbildhaften Atmosphäre auch einen nicht zu unterschätzenden Teil bei.

Oliver Menne ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 8 MB	Roland
MEM582 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
3D-Action-Mode

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Ocean

RANKING

Arcade-Action

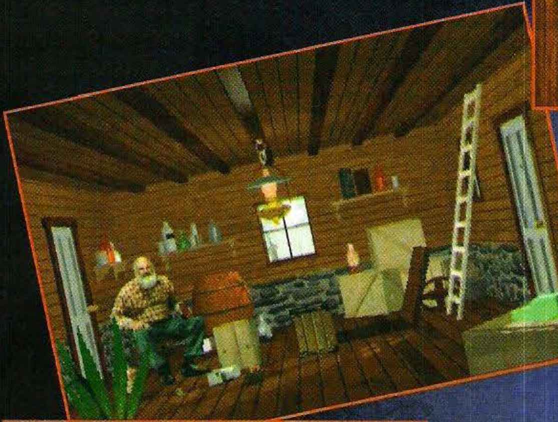
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
82%	85%	90%	90%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

RETURN TO ZORK

Der zugkräftige Name verheißt Großes und läßt Spezialisten aufhorchen: Mit Return to Zork meldet sich Infocom zurück und verläßt die ausgetretenen Pfade früherer Erfolge.







Schöner, braver Hund: Dieser Pudel mit dem sinnigen Namen Alexis ist nicht auf jeden Besucher gut zu sprechen.

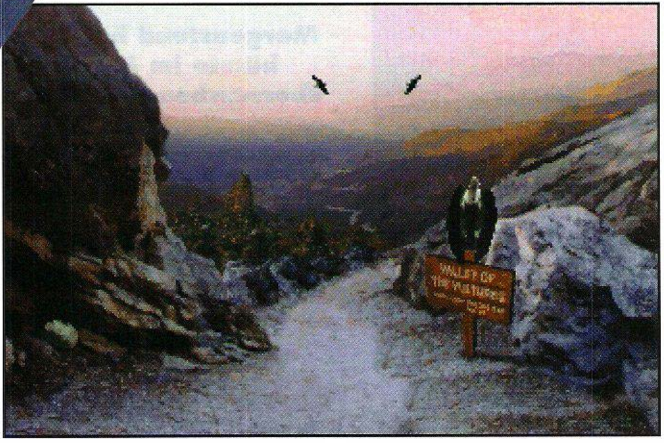
Das mit Spannung erwartete Mammutprojekt wird in mehreren Versionen erscheinen, wobei wir uns in diesem Fall die englische Disketten-Fassung vorgenommen haben. Ursprünglich handelte es sich bei den Zork-Folgen um reine Textadventures auf höchstem Niveau, deren Wurzeln bis ins Jahr 1980 zurückreichen, als geschickte Studenten an riesigen Mainframes die ersten Computerspiele austüftelten. Für den jüngsten Sprößling hat man sich eine komplett neue Welt einfallen lassen. Eventuell vorhandene Wissenslücken schließt ein im Lexikon-Stil aufgemachter Schmöker. Auf Schusters Rappen gelangen Sie in ein verlassenes Tal, das früher den schönen Namen "Tal der Spatzen" trug, aber aufgrund mysteriöser Umstände kurzfristig ins "Tal der Geier" umbenannt wurde. Zu allem Unglück ist auch noch die Hälfte der Stadt Shanbar verschwunden und bei Ihrer Ankunft finden Sie nur zwei Personen vor. Ihre Aufgabe besteht nun darin, diesen Vorfall zu klären. Bereits zu Beginn läßt sich erahnen, daß es sich dabei nicht um ein irdisches Phänomen handelt.

Aus dem Nähkästchen geplaudert

Im Zeitalter der VGA-Karte läßt sich kein PC-Anwender mehr dreistellige Beträge für endlose

Wenn Sie in diesem einfachen Strategiespiel gegen den Waffenhändler gewinnen, bekommen Sie dafür ein praktisches Schwert.



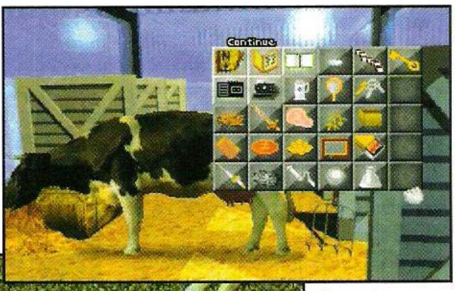


Das Panorama des Tals läßt noch nichts Böses ahnen.

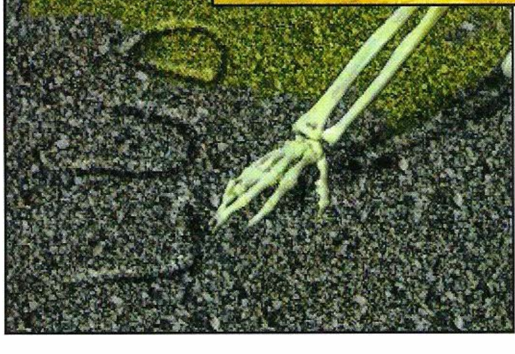
Beschreibungen in schönstem Roman-Englisch aus der Tasche luchsen. Deshalb wurde das gesamte Spielsystem von Grund auf renoviert. Und Infocom hat in dieser Hinsicht wirklich keine Kosten und Mühen gescheut: Rund zwanzig Vollblut-Schauspieler wurden frisiert, kostümiert und fotografiert, um dann in digitalisierter Form dem Abenteurer entgegentreten zu können. Leider wirken viele Bilder lediglich wie schlechte Fotomontagen.

Natürlich haben Ihnen die Mimen auch etwas zu sagen - allerdings nur per Sprachausgabe aus dem Lautsprecher. Für Spieler mit Schulenglisch-Kenntnissen wird es so beinahe unmöglich, aus den Gesprächen einen Nutzen zu ziehen. Erschwerend kommt hinzu, daß manche Figuren unter starkem Alkoholeinfluß stehen oder ihrem Wortschwall mit einem extravaganten Akzent eine besondere Note geben. Glücklicherweise können alle Aussagen per Diktiergerät so oft wie nötig wiedergegeben werden. Das nützliche Utensil leistet auch gute Dienste, wenn Sie Charakteren den einen oder anderen Dialog vorspielen. Über eine Stunde an gesprochenem Material werden Sie im Laufe des Spiels zu hören bekommen. Wer jetzt aufgrund der erforderlichen Englischkenntnisse die aktuelle Ausgabe fallen läßt, kann beruhigt werden, denn Return To Zork wird auch komplett in Deutsch erhältlich sein.

Für die Hintergründe haben die Grafiker eine recht ungewöhnliche Technik angewandt, die im praktischen Einsatz nicht immer überzeugen kann. Hier wäre Infocom mit den herkömmlichen VGA-Prachtkulissen besser beraten gewesen.



Hier hat Ihnen jemand freundlicherweise eine Botschaft hinterlassen.



Das Inventory wächst mit Ihren Aufgaben: Mit welchem Utensil läßt sich die Kuh am besten melken?

Mrs. Peepers ist eine der wenigen Bewohner von West Shanbar (rechts).





Morgenstund hat Zahnbürste im Mund: Wir überraschen Rebecca im Badezimmer.





Der grimmige Schmied des Ortes läßt sich vielleicht mit klingender Münze freundlicher stimmen.

Musik, zwo, drei, vier

Besonders stolz sind die Designer auf die hochkarätige Mannschaft, die den Zork-Soundtrack eingespielt hat. 180 in der Qualität höchst unterschiedliche Arrangements begleiten Ihren Streifzug durch die geteilte Stadt. Die Palette reicht von flotten Popsongs bis hin zu klassischen Orgelstücken, die sich aber teilweise recht primitiv anhören. Eine Festplatte muß gegenüber CD-ROM notgedrungen mit weniger Daten auskommen, aber etwas mehr Feinschliff hätte man sich doch erwartet. Bei den Effekten schaut es gar noch düsterer aus. Freilich wurde auch hier mit Übereifer digitalisiert; das Ergebnis ist trotz aller Bemühungen nur dem guten Durchschnitt zuzuordnen.

Heikle Angelegenheit

Return to Zork dürfte eines der umfangreichsten und kniffligsten Adventures sein, das Sie momentan erwerben können. Haben Sie erst einmal die Tür in den östlichen Teil von Shanbar durchschritten, erwarten Sie Waldlabyrinthe, geheimnisvolle Stätten, die es zu untersuchen gilt und natürlich wächst das Inventory zu einer beachtlichen Größe an. Die faszinierende Story gehört zweifellos zur ersten Garnitur in der Branche, obwohl sich vieles nur sehr schwer nachvollziehen läßt. Aus technischer Sicht enttäuscht hingegen Infocom etwas - zumindest bei der Diskettenversion. Das Benutzer-Interface hinterläßt dagegen einen hervorragenden Eindruck und ist mit Sicherheit richtungsweisend für die Zukunft.

Petra Maueröder ■

Wizard Tremblyle in der Kristallkugel kommentiert Ihre Fortschritte und hat den einen oder anderen Tip parat.



Und sie bewegen sich doch ...

Die wohl auffälligste Neuerung bei Return to Zork ist die revolutionäre Benutzeroberfläche. Im Gegensatz zu den meisten herkömmlichen Grafikadventures dient der gesamte Bildschirm für die Ausgabe von Bildern und Animationen. Der Cursor verwandelt sich in einen Richtungspfeil, wenn der Spieler in eine bestimmte Richtung gehen kann. Ein Klick mit der rechten Maustaste und das Inventory erscheint. Wird nun ein Gegenstand ausgewählt, öffnet sich ein weiteres Menü mit animierten Icons, welche den Einsatz dokumentieren. Durch die Kombination der Gegenstände mit den Symbolen ergeben sich erstaunliche neue Aspekte zur Lösung eines Problems. Wo sich bei LucasArts ein Rätsel mit dem eher simplen "Benutze"-Befehl knacken läßt, wird bei Return to Zork viel mehr differenziert (Zusammenknoten, Schneiden, Hineinfallen lassen, Werfen, usw.)
Ebenfalls komplett neu ist die Möglichkeit, den Gesprächsverlauf über eine Leiste mit verschiedenen Gesichtsausdrücken zu manipulieren. Sie können ärgerlich werden, ihr freundlichstes Sonntagsgesicht aufsetzen oder eher gelangweilt dem Vortrag Ihres Gegenübers lauschen.

SPECS & TECS

	EGA	Tastatur	
●	VGA	Maus	●
	SVGA	Joystick	●
●	EMS	AdLib	●
●	286 er	SoundBlaster	●
	HD 24 MB	Roland	●
	MEM580 KB	General Midi	

BESONDERHEITEN
Auch als CD-Rom-Version erhältlich.

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Infocom/Activision

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	65%	85%	76%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Speed Racer

Flinkes Ke

Nach langer Stagnation im Bereich der "Fun-Rennsimulationen" läßt Accolade mit einer originellen Comic-Flitzerei wieder die Motoren aufheulen.

Das Spiel setzt die Tradition der hauseigenen Test-Drive-Reihe fort und bringt in das doch etwas angestaubte Genre neuen Schwung. Die Hauptrolle spielen dabei die Charaktere einer in den USA äußerst erfolgreichen Zeichentrickserie gleichen Namens. Hierzulande werden nur Insider mit dem Titel auf Anhieb etwas anfangen können. Damit das nicht so bleibt, gibt es seit kurzem Nachhilfe-Unterricht für alle, die bisher noch nicht in den Genuß dieser Serie gekommen sind (siehe TV-Tip).



Die Speed Racer-Crew beim Gruppenbild. In Amerika ist die Comicserie ein Riesenerfolg.

Die verschiedenen Landschaften



The Snake Track
Enge Haarnadelkurven und plötzlich auftauchende Abgründe fordern das ganze Geschick des Fahrers.



Practice Pop´s Test Track
Relativ einfache Strecke zum Trainieren und Ausprobieren von Ausweich- und Überholmanövern.



Danger Pass
Der Level für Gipfelstürmer: Im Gebirge stellen die steilen Böschungen zu beiden Seiten die größte Herausforderung dar.





Race To Glory
Hier können Sie Ihren MACH 5 voll ausnützen: Nahezu schnurgerade Straßen lassen den Tachometer in den roten Bereich schnellen.



The Desperate Desert
Eine typische Canyon-Kulisse mit Kakteen, Schlangen und Sandkuhlen erwartet Sie.



Valley of Destruction
Im Dschungel sollten Sie verstärkt auf Flüsse und Palmen am Wegesrand achten.



Metropolitan Speedway
Auf der stark befahrenen Stadtautobahn sind vor allem die Lampen in der Straßenmitte gefährlich, da die Mitbewerber alles daran setzen, Ihren Wagen in Richtung Laternenpfahl abzudrängen.

-lchen

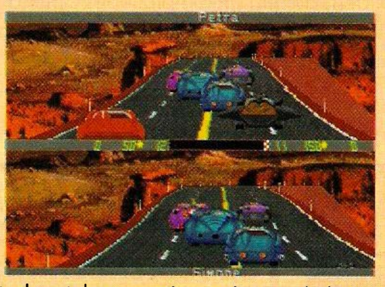
Bigger, better, faster, more

Speed Racer ist der Name eines jungen hoffnungsvollen Formel-1-Talents, dessen Vater Pops sich intensiv mit der Konstruktion von PS-starken Automobilen beschäftigt. Natürlich interessieren sich auch kriminelle Geschöpfe für die Arbeit des begnadeten Designers. Das Ergebnis jahrelanger Forschung und Entwicklung mündet schließlich in ein Rennfahrzeug, das die Vorzüge von KITT, Batmobil und dem Wunderkäfer Herbie in sich vereint. Die technischen Daten des MACH 5, so die Bezeichnung dieses Traumwagens, können sich in der Tat sehen lassen. Neben einer Spitzengeschwindigkeit von 220 MPH und ebenso beeindruckenden Beschleunigungszeiten glänzt der Schlitten vor allem mit einer Spezial-Legierung. Selbst Überschläge und größere Rempeleien sind für den MACH 5 (sprich: Mäck Feif) kein Problem. Zudem wurden in die Karosserie diverse Extras integriert, die aus dem flotten Flitzer eine fahrende Festung machen. Je besser Sie über die Runden kommen, desto wirkungsvollere Kinkerlitzchen baut Pops in das Gefährt ein. Mittels Paßwort können Sie Ihre Karriere auch nach längerer Abstinenz jederzeit fortsetzen.

Niedertracht auf Rädern

Die Vorteile dieser Accessoires zeigen sich beim praktischen Einsatz auf der Piste, denn die Konkurrenz läßt nichts unversucht, um Sie vom rechten Weg abzubringen. Derartige Features erinnern ein wenig an das betagte Deathtrack von Activision, welches sich vor einigen Jahren mit ähnlichen Ei-

Der doppelte Speed Racer



Bei Speed Racer können Sie auch gegen einen menschlichen Kontrahenten antreten. Dazu wird der Bildschirm in bester "Lotus - The Ultimative Challenge"-Manier in der Mitte geteilt und jeder sieht nur seinen eigenen Wagen über Alpenpässe und Highways jagen. Unnötig zu erwähnen, welches Fahrzeug man bevorzugt mit der einen oder anderen Attacke beglücken wird. Der Zwei-Spieler-Modus bietet Ihnen die Möglichkeit, die Eingabegeräte individuell nach den Vorlieben der Fahrer einzustellen. Theoretisch ist es denkbar, daß beide die Tastatur bearbeiten, wobei es vor dem PC allerdings etwas eng werden dürfte. Zudem ist die Steuerung über die Buchstabentasten nicht besonders angenehm. Für Duelle eignen sich Kombinationen wie Joystick/Maus oder Joystick/Tastatur wesentlich besser. Alle Platzprobleme aus der Welt schafft hingegen die Modem-Option, die das Hauptmenü zusätzlich anbietet.

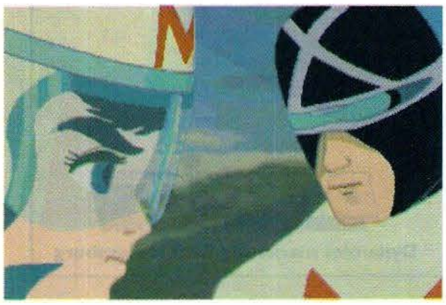












Das ausgezeichnete Intro macht Geschmack auf die Comicserie. Hier einige typische Sequenzen aus dem tollen Vorspann.

TV-Tip

Wenn das kein Zufall ist: Rechtzeitig zur Veröffentlichung des Computerspieles strahlt der Privatsender RTL seit dem 9. Oktober 1993 jeden Samstag um 10.45 Uhr eine Folge von Speed Racer aus. Insgesamt 13 Folgen à 25 Minuten werden wöchentlich im Vormittagsprogramm über den Bildschirm flimmern. Die meisten Figuren tauchen auch an verschiedenen Stellen im Spiel auf. Im Grunde handelt es sich aber um eine der herkömmlichen US-Produktionen, die neben eingeführten Stars wie den Tiny Toons, Turtles und den Flintstones sicherlich auch bald zu den festen Größen in deutschen Wohnzimmern zählen wird.

genschaften wohltuend von der breiten Masse abhob. Speed Racer kann ähnliche Tugenden vorweisen: Während Sie bei der Test-Drive-Trilogie unter Mißachtung aller StVO-Regelungen das Bodenblech der teuersten Sportwägen durchtreten durften, wird diesmal noch mehr "Drumherum" geboten. Insgesamt sechs landschaftlich reizvolle Strecken plus eine Übungs-Etappe wollen bewältigt werden. Die Qualität der Bilder ist in der Tat bemerkenswert: Fast fotorealistische Hintergründe fegen über den Monitor. Ideal für diesen Geschwindigkeitsrausch sind Prozessoren der 386/486-Klasse ab 33 MHz, damit die zum Teil überragenden Animationen so richtig zur Geltung kommen.

Sagenhaftes Intro

Schon nach dem Start erwartet Sie ein grafischer Leckerbissen par excellence: Das Intro zeigt eine kurze Sequenz aus der Fernsehserie - und das auf einem Niveau, mit dem selbst manches CD-ROM-Spiel große Probleme hat. Unterlegt wird diese Darbietung von einem brillanten Ohrwurm-Soundtrack sowie digitalisierten Sätzen, die auch während des Spiels zu hören sind. Weitere Highlights von Speed Racer sind die einfache, aber leider etwas ungenaue Steuerung Ihres fahrbaren Untersatzes und die abwechslungsreiche Gestaltung der Parcours. Da tuckern Lkws über die Straße, Rivalen plazieren gemeine Fallen auf Ihrer Spur und Wassergruben lassen die Fahrt zum feucht-fröhlichen Erlebnis werden. Um sich gegen die Abscheulichkeiten der zahlreichen Widersacher standesgemäß wehren zu können, genügt ein rechtzeitiger und beherzter Griff zum Armaturenbrett - und schon haben Sie ein Problem weniger.

Petra Maueröder ■

Statement



Menschentrauben bilden sich hinter dem PC und feuern die beiden Piloten in ihren fahrenden und fliegenden Kisten an. Hämische Kommentare und wackelnde Lautsprecherboxen wechseln einander in der Intensität ab. Speed Racer ist für die DOS-Welt in etwa das, was Super Mario Kart für die Nintendo-Konsolen darstellt. Voraussetzung ist allerdings eine entsprechend hochwertige Hardware - einen 286er oder 386 SX sollten Sie nicht mit dem Accolade-Game quälen. Besitzer von schnelleren PC-Boliden, die ein unkompliziertes Spiel à la Out Run suchen, sollten dagegen auf die Tube drücken und sich den schwungvollen Comic-Helden schleunigst auf der Festplatte installieren.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 9 MB	Roland
MEM 585 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- 2-Spieler-Modus
- Modem-Option

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Accolade

RANKING

Geschicklichkeit

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
75%	78%	75%	81%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Silverball

Spielen ist punkten ist

Der relativ unbekannte Hersteller Microleague startet einen Großangriff auf die Konkurrenz: Mit Silverball, einer Flippersimulation, die genau wie Pinball Dreams gleich mit vier Tables in einer Packung aufwarten kann, soll am Markt "abgeräumt" werden.

Neben den vier in der Grundversion enthaltenen Tables sind bereits fünf weitere angekündigt. Doch auch die vier ersten können einen flipperbegeisterten Computerspieler wochenlang unterhalten: Fantasy, Blood, Snooker Champ und Odyssey fallen von Anfang an durch ihre fantasievolle Tischgestaltung auf. Wie die beiden Flipperspiele Pinball Dreams und 8-Ball Deluxe, die wir in der Ausgabe 10/93 vorstellten, wurde auch bei Silverball das vertikale Scrolling als Mittel zur virtuellen Bildschirmvergrößerung gewählt. Im Gegensatz zu den beiden Konkurrenten umfaßt ein Table allerdings jeweils nur zwei Bildschirmhöhen, anstatt drei. Die Optionen, die auf dieser relativ knappen Höhe Platz finden, sind dennoch umfangreicher als bei den anderen beiden. Alle vier Tische lassen sich in mancher Hinsicht als "moderner" als die der Konkurrenten bezeichnen: Kein Spielhollenflipper kommt heute mehr raus, ohne beispielsweise Multibälle (mehrere Bälle befinden sich gleichzeitig im Spiel) zu unterstützen. Bei Pinball Dreams und 8-Ball Deluxe wurde zum Ärger mancher Käufer auf diese Option verzichtet. Bei Silverball können alle vier Tables damit aufwarten.

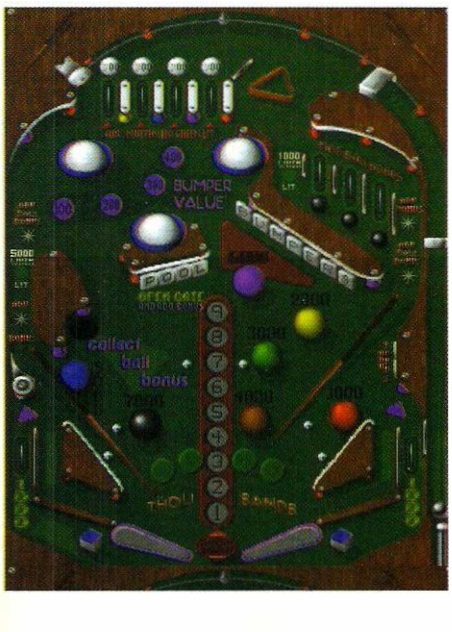
Wahlfreiheit

Optionenvielfalt wird großgeschrieben - das fällt schon vor der eigentlichen Flipper-Action ins Auge. Für Besitzer langsamer SX-Rechner läßt sich die Option "Slow PC" aktivieren, die durch Abschalten einiger Details den Spielfluß auch bei 20 MHz noch erträglich bleiben läßt. Zwischen drei und fünf Bällen pro Spiel kann ebenso frei gewählt werden und sogar der Neigungswinkel des Flippertisches läßt sich in drei Stufen verstellen. Auf diese Weise kann sich der Spieler selbst aussuchen, ob er ein etwas "schnelleres" Spiel möchte oder lieber eine ruhige Kugel schiebt. Wie bei Flipperautomaten so üblich, hat jeder Table eine eigene Hintergrundgeschichte, die mehr oder minder geschickt in das Spielgeschehen eingeflochten wurde.

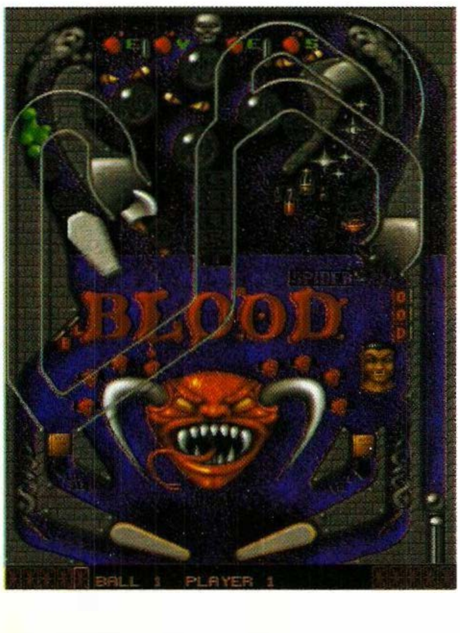
Bei "Fantasy" bestimmen mittelalterliche Motive das Aussehen des Tisches und die erkämpften Zusatzpunkte werden in Form von "Dragon Gold" und "Sword Bonuses" etc. verteilt. Der Flipper "Blood" zeigt sich von einer düsteren Seite, mit vielen mystischen Objekten, Poison Ramps und Ghost Lanes. "Snooker Champ" ist dagegen offensichtlich für Billard-Liebhaber konzipiert und "Odyssey" ist mit Helden und Fabelwesen der griechischen Mythologie geschmückt.

Sehr gutes Ballgefühl

In Bezug auf die Spielbarkeit und das Ballgefühl ist Silverball am ehesten mit Pinball Dreams vergleichbar. Der Ball verhält sich ausgesprochen realistisch und macht nur wenig unplausible Bewegungen. Mit etwas Übung klappt das Anspielen



Der Snooker Champ ist aus edlen Holzelementen aufgebaut und spielt sich sehr angenehm. Hektik muß hier nicht sein.



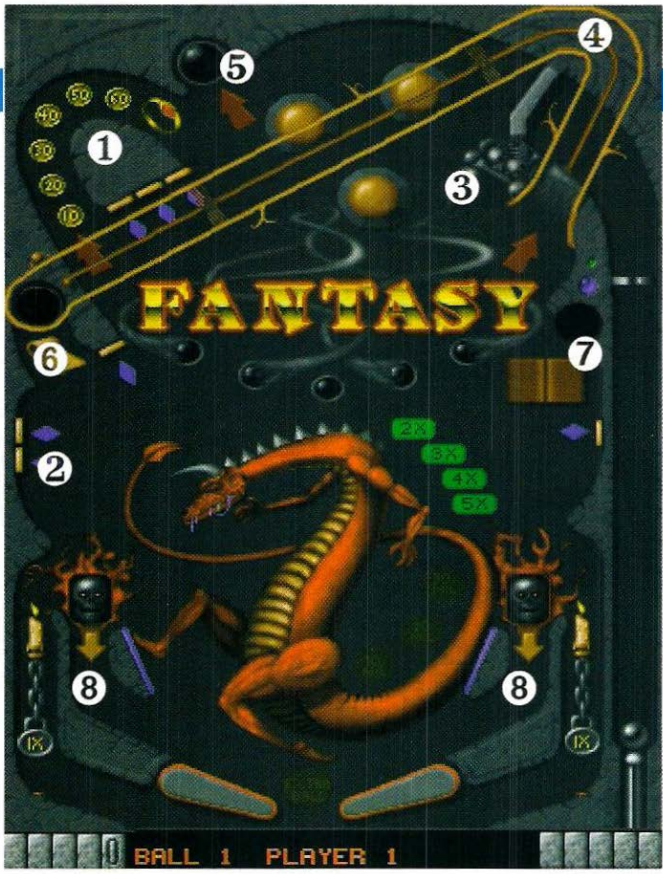
Der Blood-Table sieht durchaus interessant aus, ist aber im Bezug auf die Spielbarkeit der schwächste Table im Paket.

Silber, Gold!



bestimmter Ziele schon bald sehr gut. Das Konkurrenzprodukt von 21st Century macht zwar subjektiv den Eindruck, beim gezielten Abschlag der Kugel ein Quentchen "berechenbarer" zu sein, aber der Unterschied zum Ball-Handling bei Silverball ist kaum bemerkbar und wirkt sich nicht negativ auf den Langzeitspaß aus. Was für PC-Flipper bis jetzt noch einzigartig ist, ist die Spannung, die sich während des Spiels aufbaut: Dadurch, daß viele der Boni, die man sich mit dem ersten Ball erspielt, auch für die nächsten Bälle erhalten bleiben, steigt die Spannung von Ball zu Ball immer weiter. Außerdem ist der logische Aufbau jedes einzelnen Tisches sehr gut durch-

Für uns ist Odyssey einwandfrei der unterhaltsamste Flipper in dem Quartett.



❶ Wenn der Ball durch die "Dragon´s Gold Lane" geschossen wird, rotieren die Münzen. Bei jedem erfolgreichen Treffer dreht sich eine Münze mehr und 100.000 Punkte werden gutgeschrieben. Beim siebten Mal erhöht sich der Jackpot um zehn Millionen Punkte.

❷ Die "Drop Targets" bringen pro Treffer 10.000 Punkte und nach dem Abräumen aller Targets noch einmal eine Million Punkte.

❸ Ein Schuß in den "Bone Pile" bringt eine Million Punkte, eine zusätzliche Million gibt es für jeden Schuß über die "Rampe". Falls der Ball direkt von einem der "Pop Bumper" in den Bone Pile springt, wird dieser Betrag aber noch einmal verfünffacht.

❹ Die "Rampe".

❺ Das "Cristal Ball Hole'' bringt Ihnen nur dann Punkte, wenn der rote Pfeil blinkt. Um diesen zum Blinken zu bringen, muß die "Rampe" mindestens einmal getroffen werden. Beim ersten Schuß in dieses Ziel starten Sie den "Warrior Countdown", beim zweiten und dritten Treffer winken vier bzw. acht Millionen Punkte. Bei jedem weiteren Treffer gibt es Belohnungen in der folgenden Reihenfolge: "Hit the Ramp for Extra Ball", "Kickers on", "Lite Jackpot", "Jackpot to the Max" und schließlich fünf Millionen Punkte.

❻ Im "Scroll Hole" wartet ein Bonus im Wert von einer Million Punkten auf den Silverball.

❼ Das "Speel Book Hole" bietet Prämien in der folgenden Reihenfolge: "Charm Spell" mit zwei Millionen Punkten beim Treffen eines weiteren "Hole" , "Ball Lock", "Fireball Spell" (beim Versenken eines Targets winken 100.000 Punkte), "Lightning Bolt Spell" (180.000 zusätzliche Punkte für die meisten Ziele auf dem Table), fünf Millionen Punkte und schließlich neun Millionen Punkte bei jedem weiteren Treffer.

❽ "Flipper in Lane": Wenn die roten Pfeile hier aufleuchten, aktiviert ein Ball, der durch diese Seitenrampen rollt, die Rückstoßvorrichtung in der jeweiligen Kugelfalle. Wenn das Feuer auf den Kerzen sich bewegt, kann die Kugel nicht über die Seite ins Aus gehen.



Die Highscores können leider nicht auf Festplatte gespeichert werden.

dacht. Am Beispiel des "Fantasy" (siehe Kasten) können Sie selbst sehen, welche Möglichkeiten es gibt, die Highscore zu erstürmen.

Der Sound ist "ultra"

Neben der üblichen SoundBlaster- und SoundBlaster Pro-Unterstützung wird von Silverball auch die Gravis Ultra Sound-Karte unterstützt. Die Musikuntermalung mit SoundBlaster ist schon gelungen, aber über die direkte Unterstützung des "GUS"-Chips der Gravis Ultra Sound wird die Soundbegleitung zum Erlebnis.

Eine klare Entscheidung zwischen Pinball Dreams und Silverball zu treffen, fällt ziemlich schwer. Der geschickte Umgang mit dem Ball klappt bei Pinball Dreams für einen Profi sicherlich etwas besser als mit Silverball, bei dem doch immer ein bißchen Glück mit im Spiel sein muß. Dafür sind bei Silverball aber alle Tables konstant gut, während bei Pinball Dreams eigentlich nur zwei Tische auf lange Sicht unterhaltsam waren. Berücksichtigt man noch dazu die Ausbaufähigkeit (fünf weitere Tische sind schon in Arbeit), die gute Ausstattung und - nicht zuletzt - die Tatsache, daß Microleague sich nicht ähnlich peinlich um die "Unkopierbarkeit" des Spiels bemüht hat wie seinerzeit 21st Century, dann könnte man Silverball seinen Konkurrenten schon vorziehen. Falls Sie jetzt doch noch eine eindeutige Empfehlung hören wollen: Mir macht Silverball bedeutend mehr Spaß.

Thomas Borovkis ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur ●
● VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster ●
HD 2,2 MB	Roland
MEM 600 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- unterstützt Gravis Ultra Sound

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 90,-

HERSTELLER
Microleague

RANKING

Action

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
75%	85%	80%	90%

Spieleranzahl	1-4
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

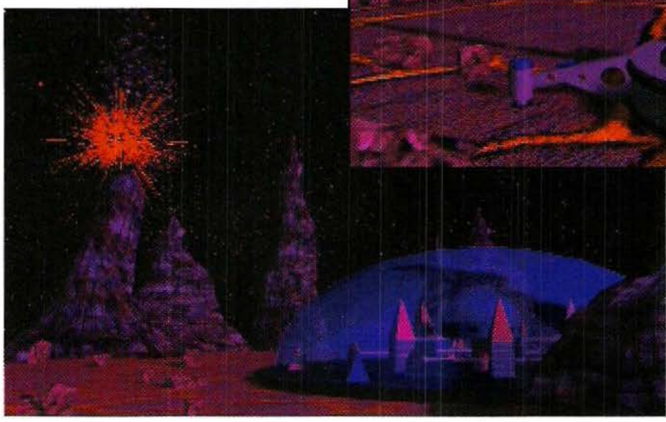
Masters Of Orion

Kampf der Welten

Civilisation hat scheinbar endlich einen Nachfolger gefunden. Dort wo Civilisation endete, nämlich im Weltall, setzt jetzt Masters of Orion an.







Das Intro besticht durch faszinierende Grafiken und einen guten Sound. Dem Rest des Spieles kann man diese Attribute leider nicht uneingeschränkt zugestehen.

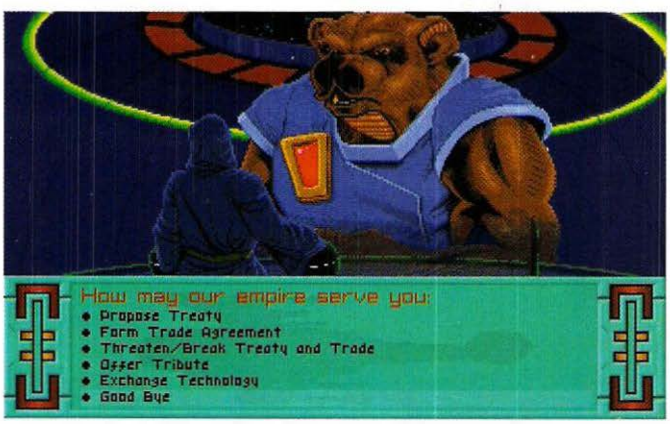
Wie von MicroProse gewohnt, wird der Spieler von einem technisch überzeugenden Intro auf das Spiel eingestimmt. Riesige Kampfschiffe greifen einen Planeten an, dieser verteidigt sich vom Boden aus mit schweren Laserbatterien und letztendlich ziehen die Raumschiffe geschlagen von dannen. Tolle Grafiken und ein guter Soundtrack im Intro sind ja aber leider noch nicht unbedingt ein Garant für ein gutes Gameplay...

Easy - Medium - Hard

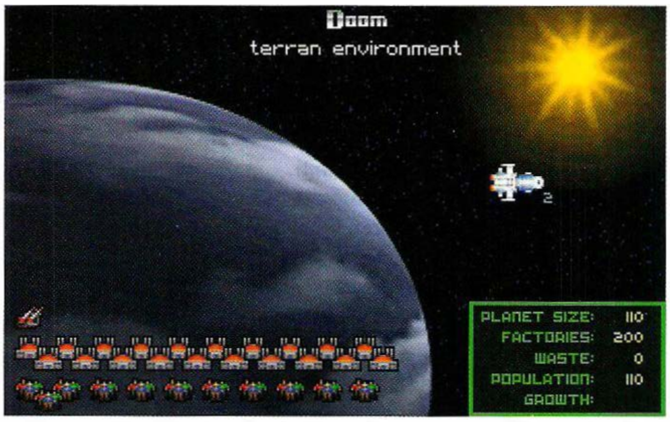
Zu Beginn des Spieles verfügt man wie bei fast allen MicroProse-Spielen über umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten. Von der Anzahl der Gegner (1-5) über die Größe der zu erobernden Galaxis (4 Stufen) bis hin zur Intelligenz der Computergegner (5 Stufen) kann hier fast jede Grundeinstellung der Erfahrung des Spielers angepaßt werden. Nach dieser Prozedur muß der Spieler sich noch für eine der zehn verschiedenen Rassen entscheiden, die alle verschiedene Vorzüge wie Bodenkampf oder Zielen aufweisen.
Nun endlich kann sich der neugeborene Imperator in das Spielgeschehen werfen. Das Ziel des Spiels ist dabei einfach zu nennen: Vernichte jede Rasse außer der eigenen und übernimm die Herrschaft über die ganze Galaxis. Wie Sie dabei vorgehen, ob Sie von



Ausführliche Statistiken gehören bei Masters of Orion zur Grundausstattung.



Wie bei Civilization können Verhandlungen mit fremden Rassen geführt werden.



Wissenschaftler sind stets bestrebt, ihre Kräfte für den Krieg einzusetzen.

Anfang an Jagd auf jedes intelligente Wesen machen oder ob Sie versuchen, mit Handelsabkommen, Allianzen und Technologietransfer erst einmal zu einer mächtigen Stellung aufzusteigen, bleibt voll und ganz Ihnen überlassen.

Schiffsbau Deluxe

Der Schwerpunkt wurde bei Masters of Orion eindeutig auf den Raumschiffbau gelegt. Zuerst suchen Sie sich aus einer Unzahl von verschiedenen Formen diejenige aus, die am besten zu ihrem neuen Großkampfschiff paßt. Die Schiffe wurden dabei in insgesamt vier verschiedene Größen unterteilt.
Jetzt geht es an das Ausstatten des Schiffes. Bis zu vier verschiedene Waffengattungen (die davor natürlich erst entwickelt werden müssen)

Civilization - Masters of Orion



Nach dem ersten Laden des Spieles stellte sich in meinem Magen ein sehr komisches Déja vu-Gefühl ein. Irgendwoher kannte ich dieses Spielprinzip, irgenwoher kannte ich diese Aufmachung. Masters of Orion ist größtenteils eine Weltraumkopie von Civilisation, das uns vor ca. zwei Jahren von MicroProse beschert wurde. Das Spielprinzip aus Civilisation wurde dabei einwandfrei übernommen. Wieder gilt es, im Wettstreit mit verschiedenen anderen Rassen seine eigenen Leute zur stärksten Rasse zu machen. Dazu besteht bei beiden Spielen die Möglichkeit, Wissenschaftler für sich arbeiten zu lassen, die einen mit Erfindungen versorgen. Sogar die Meldungen, daß eine neue Erfindung fertiggestellt wurde, ähneln sich ungemein. Die Gemeinsamkeiten setzen sich fort in den Zugmöglichkeiten. Jede Einheit hat eine bestimmte Anzahl von Zügen, die sie zum Ziehen oder Kämpfen nutzen kann.
Last but not least sind sich auch die Art der Grafikdarstellung und der Sound sehr ähnlich. Unverständlich, warum MicroProse nicht den zugkräftigen Namen Civilisation ausgenutzt und Masters of Orion zu Civilisation II gemacht hat. Aber wer weiß, vielleicht erwartet uns ja noch ein "echtes" Civilisation II, das sich hoffentlich nicht nur an die Hard-Core-Strategen wendet, sondern in der Art von Dune II auch Actionsequenzen verwendet. Die Zukunft wird es zeigen.

Die Benutzeroberfläche



1. Jeder Planet unterteilt seine Produktion in fünf verschiedene Sparten
2. Die Raumschiffproduktion
3. Die Produktion der Verteidigungsanlagen
4. Die Produktion der Industrie
5. Die Investitionen in die Ökologie
6. Die Investitionen in die technologische Forschung
7. Anzahl der Planetenbewohner in Millionen
8. Anzahl der Raketenbasen auf dem Planeten
9. Mit diesem Knopf ändern Sie das derzeitig gebaute Raumschiff.
10. Hier können Sie die aktuelle Produktion auf einen anderen Planeten verlegen.
11. Hiermit können Sie eine Überbevölkerung auf einen anderen Planeten ausfliegen.
12. Dieser Button öffnet ein Menü, in dem Sie Spiele sichern oder laden und die Musikeinstellungen ändern können.
13. Hier öffnet sich ein großes Menü, in dem Sie neue Schiffstypen entwerfen können.
14. Hinter diesem Knopf befindet sich der Flottenbericht.
15. Eine Karte der ganzen Galaxis verbirgt sich hier.
16. Diplomatie- und Spionageoptionen verstecken sich hinter diesem Button.
17. Hier bekommen Sie einen Bericht über alle Ihre Kolonien.
18. Hier können Sie die Prioritäten auf die einzelnen Sparten wie Waffen, Schilde und Computer verändern.
19. Dieser Button beendet das laufende Jahr und bringt Sie in die nächste Spielrunde.
20. Wenn Sie die Grafik eines Planeten hier anklicken, werden alle wichtigen Informationen zu diesem Planeten eingeblendet.



Und wieder haben die Menschen glücklich eine Kolonie erbaut.

können Sie auf Ihrem Schiff unterbringen. Daß hier von der Atombombe bis zum Mass Driver alles vorhanden ist, muß hoffentlich nicht extra erwähnt werden.
Als letztes wird der Flieger noch mit Schutzschilden, einem Motor und diversen technischen Spielereien ausgerüstet, um für den Kampf mit dem Gegner gerüstet zu sein.
Als ähnlich komplex offenbaren sich auch die aufwendigen Menüs zum Produktionsverhalten der Planeten, zu den notwendigen diplomatischen Verhandlungen und vielen anderen Optionen.

Fx

Vom technischen Standpunkt her fragt man sich, warum Masters of Orion eigentlich erst 1993 auf dem Markt erscheint. Die Grafik orientiert sich an dem schon öfters genannten Civilisation und die teure Soundkarte läßt sich nach dem Intro nur noch einige spartanische "Boing" und "Kling" entlocken. Für ein Strategiespiel reicht die Aufmachung aber durchaus aus.

Fazit

Masters of Orion kann wirklich nur 100%igen Strategiefans empfohlen werden. Diese wiederum werden an diesem Spiel ihre helle Freude haben. Von der Waffe am linken äußeren Flügel des Raumschiffs mit der Form 7 bis zu Entwicklungsbestrebungen jedes einzelnen Planeten kann (und muß!) bei Masters of Orion wirklich jede Kleinigkeit vom Spieler gesteuert werden. Wenn Sie Spiele wie Empire Deluxe oder Civilisation mögen, ist wahrscheinlich auch Masters of Orion auf Ihrer Festplatte gut aufgehoben. Persönlich ziehe ich diesem Strategiehammer aber Dune II mit seinen Actioneinlagen vor.

Lars Geiger ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 12 MB	Roland
MEM585 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Civilization im Weltraum

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
MicroProse

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
65%	50%	80%	78%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

Shadow Caster

Viel Licht, kaum

Der dritte Teil von Ultima Underworld läßt weiterhin auf sich warten. Damit die riesige Fangemeinde dieses Überspiels die schreckliche Übergangszeit nicht tatenlos an sich vorüberziehen lassen muß, kommt Shadow Caster zu Weihnachten auf den Gabentisch.



Mit kleinen Geschmacklosigkeiten wird nicht gegeizt. Zum Glück läßt sich nicht einwandfrei identifizieren, wer hier gerade geröstet wird.

Die Systemvoraussetzungen lassen auf einiges schließen: Minimum ist ein 386DX mit 4 MB RAM und 16 MB freiem Festplattenspeicher. Umso enttäuschter ist man natürlich, wenn das Intro nicht hält, was die Hardware-Anforderungen versprechen. Daß dies aber noch gar nichts zu bedeuten hat, beweist Ultima Underworld, das ja bekanntlich auch erst während des Spiels seine wahre Pracht entfaltet. Genauso verhält es sich mit Origins neuestem Werk Shadow Caster...

Die Story ist schnell umrissen. Der junge Kirt erfährt von seinem Großvater, daß er zu einer sehr mysteriösen Sorte Mensch gehört, die sich selbst "Das Volk" nennt. Diese besondere Rasse stand schon immer in sehr enger Beziehung mit den Göttern und den Bewohnern anderer Sphären. Dadurch konnten sie binnen kurzer Zeit in die Gestalt bestimmter Wesen schlüpfen und damit auch deren Spezialfertigkeiten übernehmen. Das galt aber nicht für alle Mitglieder "des Volks" und alle, die nicht oder nur in sehr geringem Maße über die Fähigkeit der Umformung verfügten, sonderten sich von den anderen ab und fühlten sich minderwertig. So kam es, daß der ausgestoßene Gott Malkor sich die Gunst der Stunde zunutze machte und die Abtrünnigen von seinem Glauben überzeugen konnte. Es folgten teuflische Zeremonien und gruselige Messen, bis eines Tages die Verschwörung aufgedeckt wurde und alle Beteiligten der gerechten Strafe zugeführt wurden.





Viele Gegenstände müssen bei Shadow Caster richtig eingesetzt werden, um eine bestimmte Wirkung zu erzielen. Hier wird gerade der Weg zu den überfluteten Katakomben freigelegt.

Dennoch blieb Malkor und seine neu geschaffene Glaubensrichtung erhalten, so daß immer noch Furcht und Schrecken herrschte. Aus der Not heraus vermählten sich die beiden mächtigsten Anführer "des Volks" und zeugten einen Sohn namens Kirt, der den Titel Schattenwerfer erhielt, weil er alle Hoffnungen der ehemals glücklichen Gemeinschaft in sich trug. Malkor erfuhr davon und wollte Kirt aus dem Weg schaffen, doch kam er zu spät. Kirt wurde in eine ferne Welt teleportiert, in der Magie kaum etwas zählt, in unsere Welt... Eines Tages gelang es aber Malkor, sich selbst auf den schönen blauen Planeten Erde zu teleportieren und Kirt blieb nur die Flucht nach vorne und damit auch ins Ungewisse, denn seine schlummernden Talente konnte er in unserer Welt bislang nicht entfalten.

Rollen- oder Actionspiel?

Obwohl Shadow Caster in einer Fantasyumgebung spielt, hat es weniger mit einem Rollenspiel als mit einem actiongeladenen 3D-Adventure gemeinsam. Freunde von "Hundefelsen 4D" werden Shadow Caster sofort in ihr

Schatten





Eine Tomate mutiert zu einem äußerst unangenehmen Gemüse. Eine tolle Idee, die auch noch gut umgesetzt wurde.

Herz schließen, kann es doch mit geballter Action aufwarten. Rätsel beschränken sich auf die nötigsten logischen Schlußfolgerungen, so daß man sich auf das Wesentliche konzentrieren kann: die fiesen Monster zu vernichten und ihre schrecklichen Vorhaben zu vereiteln. Dabei muß man mit

Die ersten Helden



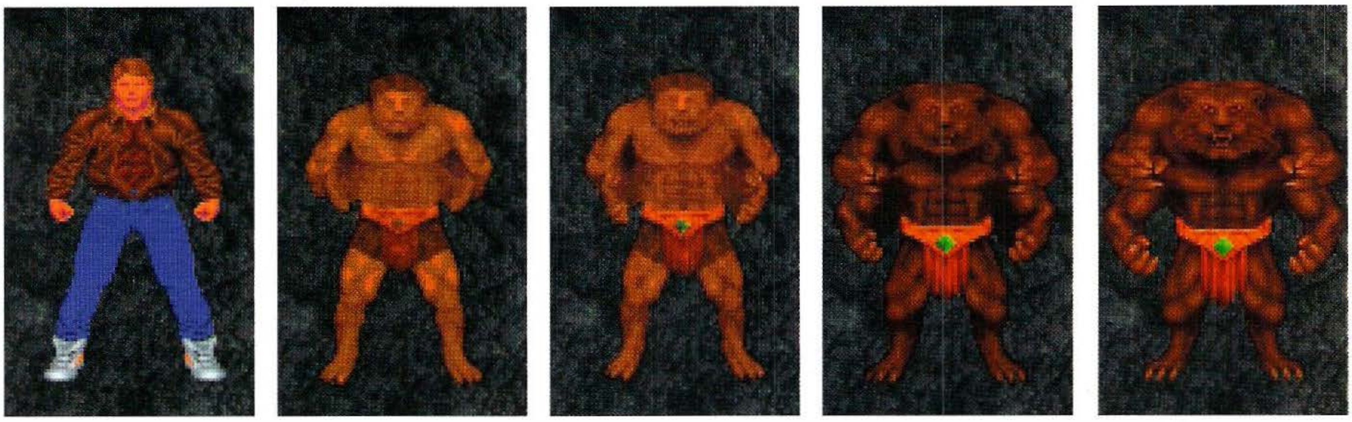
Kirt: Er ist der Hauptdarsteller. Zu seinen Spezialfertigkeiten gehört die Gabe, sich in sechs verschiedene Gestalten zu verwandeln. Dafür wird ihm allerdings reichlich Energie abgezapft, so daß man es sich ruhig zweimal überlegen sollte, ob es sinnvoll ist, in einen anderen Helden zu schlüpfen.



Maorin: übernimmt Kirt die Gestalt des Maorin, so kann er mit dessen riesigen Pranken bedeutend mehr Schaden zufügen als mit seinen eigenen Extremitäten. Die Spezialfertigkeit des katzenartigen Geschöpfs äußerst sich in einer überlegenen Nachtsicht, die sehr oft angewendet werden muß.



Caun: Diese kleine Gestalt sollte man nicht unterschätzen. Gleich sechs Fähigkeiten werden dem flinken Kerlchen zugewiesen. Besonders wichtig ist dabei, daß man sich in seiner Gestalt zehnmal schneller regenerieren kann als in der menschlichen. Außerdem beherrscht er Tarnung, Insektenbeschwörung und kurzzeitige Telekinese. Mit dem Schild kann er sich selbst schützen.



Morphing ist überall im Gespräch. Shadow Caster greift dieses Thema effektvoll auf. In unserem Beispiel verwandelt sich Kirt gerade in den Katzenmenschen Maorin.

der neu erworbenen Fähigkeit "Gestaltenwandlung" sehr vorsichtig umgehen, denn erstens kostet jede Transformation eine ganze Menge an magischer Energie und zweitens können erworbene oder gefundene Gegenstände nicht beliebig hin- und hergeschoben werden. Jedesmal muß man den teuren Weg der Transformation gehen, um einen wichtigen Gegenstand auszutauschen. Dazu kommt, daß jeder Charakter für sich aufsteigt und damit die Lebensenergie äußerst unterschiedlich ausfallen kann. Kämpft man beispielweise ausschließlich mit dem Maorin, so werden seine Lebenspunkte rasch erhöht und er hält nun vielen Schlägen stand. Kirts andere Gestalten sind hingegen immer noch genauso verletzlich wie zu Beginn des Abenteuers. Deshalb ist man geradezu gezwungen, so oft wie möglich zwischen den einzelnen Helden zu wechseln, um eine ausgewogene Truppe, auch wenn sie eigentlich nur aus ein und der selben Person besteht, heranreifen zu lassen.



Viele Gegner segnen auf tragische Art und Weise das Zeitliche.





Ein Troll kreuzt den Weg des Helden. Jetzt heißt es schnell reagieren und notfalls den Rückzug antreten, denn nur wenige Treffer dieses schlagkräftigen Ungeheuers genügen, um den Helden in die ewigen Jagdgründe zu schicken (oben).

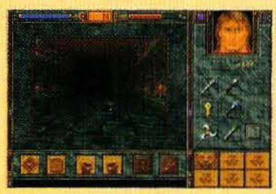
Spielen ohne Ende

Das Spielgefühl ist nahezu unbeschreiblich. Es macht allein schon Spaß, einem Shadow Caster-Süchtigen über die Schulter zu blicken, doch ergreift man selbst erst einmal die Tastatur oder Maus, so kennt die Spielbegeisterung keine Grenzen. Allerdings muß man dazu sagen, daß dies eigentlich nur für Besitzer eines schnellen Rechners gelten kann, denn schließlich trägt gerade die Full-Screen-Darstellung einen großen Teil zu dieser atmosphärischen Dichte bei. Mit einem langsamen Rechner ist man allerdings gezwungen, die Größe des Bildschirms herunterzuschrauben, damit noch flüssig gespielt werden kann.

Man kann sich so richtig in den guten Kirt hineinversetzen, schleicht mit angehaltenem Atem durch dunkle, modrige Gänge und mobilisiert bei gnadenloser Unterlegenheit noch einmal die letzten Reserven, um seinem Schicksal zu enteilen. Dabei untermauert die phantastische Musik und vor allem die herausragende Grafik die zuvor angesprochenen Punkte. Da zieren riesige Wandgemälde die düsteren Mauern eines Tempels, gewaltige Ungeheuer schlagen hervorragend animiert auf den wackeren Spieler ein und enden selbst aus geringer Entfernung nicht in unidentifizierbaren Pixelmonstern. Wirklich toll, was die Programmierer da auf die Beine gestellt haben.

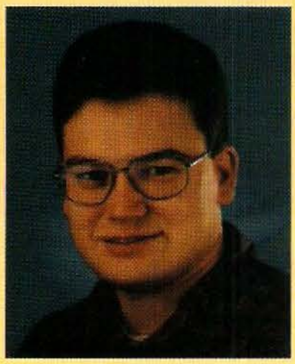
Oliver Menne ■

Ein Bild für jeden Rechner


Shadow Caster erfordert ziemlich große Rechenpower. Damit es aber auch auf langsameren Computer noch einigermaßen spielbar bleibt, läßt sich der Aktionsbildschirm beliebig verkleinern. Die volle Pracht kommt allerdings nur in der größten Darstellung zur Geltung. Jetzt ertappt man sich oft dabei, daß man auf seinem Bürostuhl seltsame Verrenkungen macht und versucht, durch Neigen des Kopfes um eine Ecke zu schauen. Wer zusätzlich noch einen 17" Monitor sein Eigen nennt, kann sich doppelt freuen, denn hier ist das Erlebnis unbeschreiblich.

Statement



Shadow Caster verkürzt nicht nur die Wartezeit auf das heißersehnte Doom, sondern entwickelt sich sogar zu einem ernstzunehmenden Konkurrenten. Dabei bietet Origins neuestes Werk nicht nur spannungsgeladene Action für Fans, sondern kann auch Anhänger der Rollenspielgemeinde begeistern. Aufgrund der Tatsache, daß Shadow Caster in einer Fantasyumgebung spielt, wird es für beide Gruppen interessant. An Atmosphäre mangelt es diesem Spiel auf keinen Fall, vor allem, wenn man allein und bei Kerzenlicht durch die dunklen Gänge marschiert, dabei die Stereoanlage voll aufgedreht hat und sich vorstellt, man würde anstatt der Maus ein magisches Schwert in den Händen halten. Wahnsinn!

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 14 MB	Roland
MEM550 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
benötigt 4 MB RAM

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Origin

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

NFL Coaches Club Football

Touchdown!

Football-Enthusiasten aufgepaßt! NFL Coaches Club Football aus dem Hause MicroProse bietet endlich einmal eine perfekte Simulation dieses Männersports.

Football zu spielen ist ein hartes Geschäft. Deshalb haben sich die meisten Liebhaber dieses Sports, die nicht über die entsprechende Physis verfügen, schnell hinter den Bildschirm verdrückt. Dort mußten sie stets feststellen, daß jede bisher existierende Footballsimulation Schwächen aufzuweisen hatte. Meist handelte es sich um fehlenden Realitätsbezug, sprich, es wurden keine authentischen Mannschaftsaufstellungen oder Schauplätze angeboten oder man fand rasch Taktiken und Spielzüge, auf die der Computergegner keine entsprechende Antwort wußte. Das hatte zur Folge, daß das Spiel bald keine Herausforderung mehr darstellte.

Football bis ins kleinste Detail

Bei NFL Football wurde endlich einmal an alles gedacht. Besonderen Wert legte man vorab auf den äußeren Rahmen, einer beinahe pingeligen Umsetzung der gesamten NFL-Belegschaft. Von West nach Ost, von den L.A. Raiders bis zu den Giants aus New York, alle Teams wurden mitsamt ihrer kompletten Aufstellung berücksichtigt.
Hat man sich seine Mannschaft ausgewählt, bieten sich unzählige Möglichkeiten. Ein umfassender Team Editor ermöglicht es, seine Mannschaft auf Stärken und Schwächen abzuklopfen. Selbstverständlich liegt von jedem Spieler ein vollständiges Leistungsprofil vor, das nicht nur Gewicht, Schnelligkeit, Ausdauer und Spielerfahrung, sondern außerdem auch noch positionsabhängige Fähigkeiten erfaßt. Hat man dann jeden seiner Männer genauestens unter die Lupe genommen und seine Offensiv- und Defensivreihen formiert, kann die taktische Marschroute festgelegt werden. Ob man nun mehr Paßspiel, eine sichere Offensive und Defensive, Zonendeckung und Kurzpässe bevorzugt oder seine Mannen lieber waghalsig nach vorne rennen läßt und auf harte Manndeckung und tiefe Pässe pocht - die stufenlose Regelbarkeit zwischen den gegensätzlichen Taktiken öffnet jedem kleinen Coach sämtliche Türen.





Das Spielfeld ist aus jeder Perspektive schön anzusehen. Links: Wie beim Fußball entscheidet der Münzwurf über den Anstoß.

Übung macht den Meister

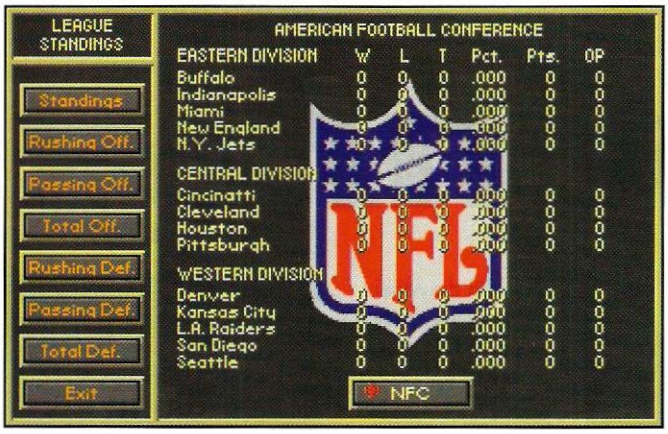
Nachdem Team und Taktik aufgestellt und hoffentlich alle Schwächen beseitigt wurden, beginnt der Ernst des Lebens. Damit die Mannschaft auf dem Spielfeld nicht einem Hühnerhaufen gleicht, gibt es 160 vorgegebene Spielzüge, die Ordnung in das Angriffs- und Verteidigungsspiel bringen. Hier ist wieder einmal Forscherarbeit gefragt, denn jede gegnerische Mannschaft legt eine andere Taktik an den Tag, gegen die so mancher ausgefuchste und bewährte Spielzug keine Wirkung zeigt.
Für verkannte Trainergenies gibt es obendrein die Möglichkeit, eigens erdachte Formationen zu erstellen, gemäß den Schwächen des bevorstehenden Gegners.

Der harte Liga-Alltag kann beginnen

Ist der bürokratische Teil nun endlich überwunden, kann der Spaß beginnen. Der eigentliche Schwerpunkt bei NFL Football liegt eindeutig im Bestreiten der kompletten Meisterschaft. Selbstverständlich gibt es auf einen Sieg entsprechend Punkte, die den Stand in der Tabelle beeinflussen. Sämtliche positiven und negativen Aktionen der Mannschaft und des einzelnen Spielers werden in ausführlichen Statistiken festgehalten und aufgelistet, die wiederum Aufschluß über Stärken und Schwächen geben können. Derjenige, der seine Hausaufgaben hier nicht gewissenhaft macht, wird es schmerzlich zu spüren bekommen.
Das Spiel selbst rückt beinahe etwas ins Abseits. Wer mehr an Taktik und Tabellen interessiert ist, kann den Computer für sich spielen lassen. Wichtige Aktionen und Punktgewinne werden lediglich auf dem Bild-



Im Fenster kann die Defense-Strategie ausgewählt werden.



Zu Beginn der Saison stehen noch alle Werte der Statistiken auf null.

schirm ausgegeben. Wer selbst sein Schicksal in die Hand nehmen möchte, kann dies selbstverständlich auch tun. Gespielt wird auf einem dreidimensional dargestellten Spielfeld, das man aus wirklich jeder Perspektive betrachten kann. Jeder einzelne Spieler ist als schlichtes, aber verhältnismäßig gut animiertes Figürchen zu sehen, entsprechende Spielernamen erscheinen je nach Bedarf über ihren Köpfen. Nachdem das Spiel freigegeben worden ist, bewegt sich die Mannschaft gemäß den vorgegebenen Anweisungen auf festen Positionen. Man hat aber mit einem steuerbaren Spieler (markiert) die Möglichkeit, aktiv ins Geschehen einzugreifen. Ist ein Spielzug abgeschlossen, tritt der Trainer wieder in Aktion und kann kurzfristig Spielzüge verändern, Spieler auswechseln und Anweisungen verteilen. Immerhin kann dadurch ein Spiel, das auf 60 Minuten angesetzt wurde, bis zu zwei Stunden dauern. Realismus pur.

Fazit

NFL Football ist unumstritten die beste zur Zeit erhältliche Football-Simulation auf dem PC. Selbst bei genauem Betrachten fällt nicht mal ein noch so kleiner Schnitzer im Regelwerk oder in der Umsetzung auf, der an der Perfektion des Spieles Zweifel aufkommen lassen könnte. Grafisch läßt NFL kaum Wünsche offen, die Animation ist sehr gut gelungen und das Scrolling ist erstaunlich flüssig. Zusätzlich verfügt das Spiel über hervorragende Sprachausgabe, wodurch die gute Atmosphäre noch verstärkt wird. Wem dies immer noch nicht reicht, für den gibt es dann noch die eingebaute "Sportschau", die entweder das gesamte Spiel oder nur die Highlights Revue passieren läßt.

Marcus Islinger ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 7 MB	Roland
MEM585 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Benötigt 2MB RAM

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
MicroProse

RANKING

Sport

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	74%	70%	80%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

Strike Commander - Tactical Operations

Nachschlag

Kaum ein Programm hat im letzten halben Jahr so viele Menschen vor den Rechner gefesselt wie Origins Strike Commander. Damit alle Wildcats-Fans nach der Veröffentlichung von T.F.X nicht auf Abwege geraten, erscheint jetzt die erste Missions-Disk für den Referenz-Simulator.



Neuer, besser, größer! Spiele-Virtuose Chris Roberts hat auch bei seinem neuesten Werk wieder keinerlei Rücksicht auf die Systemanforderungen genommen. Satte sieben MB beanspruchen die TOs zusätzlich auf der Harddisk. Zusammen mit dem Festplatten-Killer Strike Commander nebst Speech-Pack (die Ohren wollen ja auch ihren Spaß haben!) übersteigt das Flugspektakel die 40 MB-Grenze bei weitem. Doch wer schon von der Auftaktversion begeistert war, für den spielen solche Nebensächlichkeiten natürlich nur eine kleine Rolle. Wenn Sie also in der glücklichen Lage sind, genügend Platz auf der arg strapazierten Platte zu besitzen, dann garantieren die Tactical Ops wieder verkrampfte Finger und gerötete Augen. Denn es darf geflogen werden, und zwar bis zum Abwinken: 21 neue Missionen mit fortlaufender Handlung stehen Ihnen durch dieses Paket zur Verfügung. Neben der Möglichkeit, jetzt auch die F-22 zu fliegen, hält die Missions-Disk zusätzlich einige neue Gegner für Sie bereit. So stellen sich Ihnen die F-117, die F-4 und der B-1 Bomber in den Weg. Darüberhinaus wurde natürlich auch an der Technik einiges verbessert.

What's New ?

Unter anderem der Sound. Während stolze WaveBlaster-Besitzer den Original Strike Commander nur mit einem zusätzlichen Treiber zur WaveTable-Synthese überreden konnten, wird ab jetzt die Sandwich-Karte von Creative Labs voll unterstützt. Das Ergebnis kann sich hören lassen. Unter Verwendung der Roland oder General MIDI-Funktion erklingen von nun an Melodien, die bislang nur wenige Programme



übertreffen können. Zusammen mit den verbesserten Digi-Effekten kann man dem Strike Commander also auch auf diesem Gebiet getrost das Prädikat Referenzklasse verleihen.
Das sind natürlich nicht alle Neuerungen. Neben der Sound-Abteilung wurden auch in Sachen Handling einige Schwachpunkte ausgemerzt. So werden ab jetzt Ruderpedale und ein zweiter Joystick für die Seitenruder unterstützt. Außerdem ist das Flugverhalten der Fighter-Jets erheblich realer geworden. Auch die eingefleischten Simulations-Freaks müssen nun eingestehen, daß es sich beim Strike Commander um mehr handelt als um eine Action-Simulation.
Die Tactical Operations sind also mehr als nur eine Missions-Disk. Neben den neuen Flugzeugen, drei neuen Piloten und einer aufregenden Story sorgt auch die verbesserte Technik für lang anhaltenden Spielspaß.

Thomas Brenner ■

Ab jetzt stehen neben der F-22 auch bessere Waffen zur Auswahl.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 7 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
Benötigt das Original Strike Commander Programm

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 70,-

HERSTELLER
Origin

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
95%	95%	95%	95%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

SECRET WHISPER

THE LOST VIKINGS

Wem die Coverdisk zu Lost Vikings in der Ausgabe 9/93 gefallen hat, der wird sich bestimmt auch die Vollversion besorgt haben. Hier sind die Levelcodes für das lustige Denkspiel:

Level	Levelcode
1	STRT
2	GR8T
3	TLPT
4	GRND
5	LLM0
6	FLOT
7	TRSS
8	PRHS
9	CVRN
10	BBLS
11	VLCN
12	QCKS
13	PHR0
14	C1R0
15	SPKS
16	JMNN
17	TTRS
18	JLLY
19	PLNG
20	BTRY
21	JNKR
22	CBLT
23	H0PP
24	SMRT
25	V8TR
26	NFL8
27	WKYY
28	CMB0
29	8BLL
30	TRDR
31	FNTM
32	WRLR
33	TRPD
34	TFFF
35	FRGT
36	4RN4
37	MSTR

René Seller

LANDS OF LORE

Mit einem Hexeditor sollte man sich ein Savegame (_SAVE***.DAT) vornehmen. Dort sucht man sich den Namen des Charakters, den man verändern möchte (Conrad, Baccata). Nun muß man von Beginn des entsprechenden Namens das 56., 58., 60 und 62. Byte abzählen. Wenn man jetzt diese Bytes auf ffh setzt, hat dies die Folge, daß die Health- und Magicpoints auf 255 gesteigert werden.

Jörg Mutter

SYNDICATE

Wenn man seine Firma "Cooper Team" nennt, erhält man $100.000.000, alle Körperteile sind schon auf Stufe 3, alle Körperteile und Waffen sind erforscht, die Kühltruhen sind voll mit ausgerüsteten Mitgliedern und man hat einen Teil der wertvollsten Waffen. Das Schönste: Das gesamte Team besteht nun aus Frauen.

Carsten Thorant

GRAND PRIX UNLIMITED

Grand Prix Unlimited ist durchaus ein reizvolles Spiel, obwohl es bei miserablem Wetter schwer zu meistern ist. Wenn man also seine hart erkämpften Weltmeisterschaftspunkte nicht durch einen zufälligen Regenschauer wieder verlieren möchte, sollte man sich folgende Taktik zu eigen machen: Sobald der Menüpunkt Wetter auf "Rain" oder "Mist" steht, geht man solange auf "Cancel" und beginnt von neuem, bis man unter sonnigen Bedingungen seine Runden drehen kann. Nach maximal acht Versuchen sollte man es geschafft haben.

Danny Thoß

EMPIRE DELUXE

Da bislang nur wenige Tips und Tricks zu diesem ausgezeichneten Spiel ans Tageslicht getreten sind, möchten wir diesen unglücklichen Zustand natürlich sofort ändern. Mit einem Diskeditor (PC Tools, Norton etc.) kann man seinen Spielstand folgendermaßen verändern.

Background-Wissen

Von Dezimal nach Hexadezimal

An das System der Dezimalzahlen sind wir von frühester Kindheit an gewöhnt. Da jeder von uns genau zehn Finger hat, bietet sich das System der Zehnerzahlen für uns Menschen als das ideale Rechensystem an. Mit dem Computer verhält sich das leider anders. Wie jeder weiß, kennt er im Grunde genommen nur zwei Zahlen, die 0 und die 1. Jeder kennt aber auch die unübersichtlichen Zahlenkolonnen, die entstehen, wenn Dualzahlen zwischen Rechner und Mensch ausgetauscht werden. Um beiden einen Schritt entgegenzukommen, einigten sich die Pioniere der Computerentwicklung schon vor Jahrzehnten auf einen Kompromiß: Das Hexadezimal-System (auf deutsch Sechzehner-System) als standardisiertes Zahlensystem bei der Kommunikation zwischen Programmierer und Maschine. Jeweils vier Bits jener unübersichtlichen 0/1-Zahlenkolonnen werden zu einer einzigen Hexadezimalziffer zusammengefaßt. Obwohl der normale Computerspieler im Alltag nur sehr selten mit Hexadezimalzahlen in Kontakt kommt und sogar viele Programmierer, dank Hochsprachen wie C++ oder LISP, kaum noch dazu genötigt sind, gibt es doch Augenblicke, in denen das Wissen um die Zahlenkonvertierung doch parat sein sollte.

Konvertierung nach dem "Horner-Schema"

Auf diesen Tips&Tricks-Seiten sehen Sie, zum Beispiel bei Tips zum Modifizieren von Spielständen, des öfteren solche Zahlen: AB 07 FF. Wenn Sie diese Zahlen mit einem "Hex-Editor" einfach nur abtippen wollen, brauchen Sie eigentlich nicht ►

weiterlesen. Viel interessanter als die bloße Eingabe ist natürlich das eigenständige Experimentieren. Nehmen Sie doch nur einmal an, aus einem Tip auf diesen Seiten erfahren Sie, daß in vier aufeinanderfolgenden Bytes einer Datei, sagen wir A0 bis A3 Ihr Kontostand gespeichert ist. Sie möchten jetzt eine Million? Kein Problem - bloß welche Hex-Zahlen (Abkürzung für Hexadezimal) tragen Sie mit ihrem Hex-Editor jetzt ein? Folgen Sie den folgenden Erläuterungen, um in Zukunft solche Probleme zu überwinden.

Beispiel: Spielstand ändern

Nehmen wir die Dezimalzahl aus dem obigen Beispiel, also 1.000.000.
Teilen Sie diese Zahl durch 16. Ihr Taschenrechner wird die Zahl 62.500 ausspucken. Im Klartext: 1.000.000 geteilt durch 16 ergibt 62.500. Der Divisionsrest ist 0. Jetzt teilen Sie die 62.500 wiederum durch 16. Ihr Taschenrechner wird als Ergebnis 3906,25 ausgeben. Die 3906 merken Sie sich als Ergebnis und die 0,25 multiplizieren Sie wiederum mit 16. 0,25 mal 16 ergibt 4. Die Zahl 4 übersetzen Sie anhand untenstehender Tabelle in Hexadezimal-System. 4 (Dezimal) entspricht 4(Hex)!
Fahren Sie nach dem folgenden Schema mit dem Dividieren fort:

Dezimal	Dezimal	Dezimal		Hex	
1.000.000	durch 16 ergibt	62.500	Rest:	0	0
62.500	durch 16 ergibt	3.906	Rest:	4	4
3.906	durch 16 ergibt	244	Rest:	2	2
244	durch 16 ergibt	15	Rest:	4	4
15	durch 16 ergibt	0	Rest	15	F

Sobald Sie, wie oben in der letzten Zeile, beim Ergebnis auf Null kommen, brechen Sie ab. Und schon hätten Sie die Hex-Zahl vor sich - allerdings noch etwas versteckt. Des Rätsels Lösung verbirgt sich in der letzten Spalte der Rechentabelle: Die Hex-Ziffern 0, 4, 2, 4 und F ergeben von UNTEN nach OBEN gelesen das Ergebnis.- die Zahl "1.000.000" im Dezimalsystem ergibt also "F4240" im Hexadezimal-System.
Da unser Kontostand aber in vier aufeinanderfolgenden Bytes (hier im Beispiel die Adressen A0, A1, A2 und A3) in der Pilotendatei abgespeichert werden soll, und jede Ziffer einer Hex-Zahl nur für ein halbes Byte steht, muß das Ergebniss auf acht Stellen (acht mal ein halbes Byte) mit Nullen aufgefüllt werden. Es ergibt sich also: "000F4240" oder byteweise geschrieben: "00 0F 42 40".
Obwohl das bisher erläuterte schon schwierig genug war, kommt es noch dicker: Je nach Programmiertechnik und verwendeter Programmiersprache könnte die Hex-Zahl in den unterschiedlichsten Formen in den vier Speicherstellen abgelegt sein. Es wäre zum Beispiel möglich, daß das Spiel die ersten beiden Bytes aus unserer Bytefolge, also "00" und "0F", in der dritten und vierten Speicherstelle erwartet. Ab hier hilft leider nur noch Experimentieren. Versuchen Sie es mit Bytefolgen wie "42 40 00 0F" oder mit "40 42 0F 00". Leider gibt es kein Patentrezept, in welcher Reihenfolge die Bytes aus unserem Ergebnis in die vier Speicherstellen eingetragen werden sollten.

Umrechnungstabelle

Dezimal	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Hex	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F

Thomas Borovskis

Man nimmt die Prozentzahl einer Stadt und rechnet diese in einen hexadezimalen Code (bitte beachten Sie den Kasten) um. Außerdem muß man auf die Produktion achten; die entsprechenden hexadezimalen Codes entnehmen Sie bitte der Tabelle. Nun sucht man eine Stelle, wo zuerst die zweite Zahl steht und dann die erste. Man findet meistens nur eine Stelle, die dann beispielsweise so aussieht:

CD 00 1D 06 93

"06" bedeutet, daß hier ein Cruiser produziert wird und "93", daß die Stadt 147% hat. Um nun auch noch die Produktionszeit zu verkürzen, ändert man das hier stehende "CD" in "EF" und schon muß man statt 15 nur noch eine Runde warten. Daß man in "EF" umändern muß, liegt daran, daß bei der Produktionszeit 190 als Nullstelle genommen worden ist.

Hier nun die Tabelle:

04 ....Destroyer
05....................Submarine
06.........................Cruiser
07 ....Battleship
08.........................Carrier
09.......................Infanterie
0a ....Army
0b ....Fighter
0c.........................Bomber

Andreas Haustermann

NHL HOCKEY

Mit folgendem Trick kann man sich bei NHL-Hockey seine Traum-Mannschaft ganz einfach zusammenstellen.

1. Man richtet eine Liga mit seiner Lieblingsmannschaft ein und benutzt noch beliebig viele andere Teams als Spielerlieferanten, wobei man nur die Super-Teams nehmen sollte.
2. Durch den Team-Rooster läßt sich leicht erkennen, wer die Superstars der verschiedenen Teams sind.
3. Im Hauptmenü findet man unter "League Manager" die Funktion "Trade". Man klickt diese an und auf dem folgenden Bildschirm wählt man das Team aus, mit dem man die Saison spielen möchte. Danach noch eins der "Spielerlieferanten-Teams" auswählen. Das geht natürlich nur, wenn man gemäß Punkt 1 gehandelt hat. Nun erscheint der "Trade"-Bildschirm. Schlechte Spieler der eigenen Mannschaft tauscht man einfach gegen die Stars der anderen aus. Dieser Vorgang läßt sich mit den anderen Mannschaften beliebig oft wiederholen, bis das eigene Team nur noch aus Top-Spielern besteht.
4. Zum Schluß muß man alle Mannschaften, bis auf die mit der man die Saison spielen will, abstoßen. Hierzu wählt man wieder im Hauptmenü "League Manager" aus und dann die Funktion "Remove Team". Nun muß man das betreffende Team nur noch anklicken.

Lars Schmucker

PRIVATEER

Finanzielle Probleme bei Origins Privateer? Kein Problem, hier ist die Hex-Adresse, mit der sich die Credits manipulieren lassen: Wichtig hierbei ist, daß man einen Spielstand editiert, in dem man noch volle Credits hat und das Schiff ausrüstungsmäßig noch keine Extras beinhaltet, da sich die Adresse in der Datei sonst verschiebt. Am besten speichert man direkt zu Beginn ab. Im Hexeditor geht man sofort in Sektor 1 (je nach Hexeditor auch einfach herunterscrollen) und sucht die Zeile 000000100 (siehe unten). Hier findet man in der Mitte der Zeile den Wert 08 D0 07 00.Wichtig ist, daß man die 08 nie verändert, da diese ohne Bedeutung ist. Viel wichtiger sind die D0 07 und der sich dahinter befindende Wert 00. Die 08, die sich nie

verändert, kann später nützlich sein, um den veränderten dahinter stehenden Wert wieder zu finden.
Nun aber zum Ändern des Wertes. Schreibt man die D0 07 00 in FF FF 00 um, so erhält man 65535 Credits. Schreibt man jedoch die 00 hinter D0 07 auch noch in FF um, erhält man über 16.000.000 Credits. Ich hoffe, daß diese Finanzspritze fürs erste ausreicht.

Hier die Hexadressen in der Übersicht:

00000000F0 - ...
0000000100 - 49 00 00 00
08 **D0 07 00** 00 64 00 00
00 44 41 54
0000000110 - ...

Hier noch einige Werte in einer Tabelle:

D0 07 00 zu:
0F 0F 00 = 3.855 Credits
59 36 00 = 13.500 Credits
FF FF 00 = 65.535 Credits
FE FE 00 = 65.278 Credits
EE EE 00 = 61.166 Credits
99 99 00 = 39.321 Credits
F0 F0 00 = 61.680 Credits
4D 47 00 = 18.253 Credits
FF FF FF = 16.500.000 Credits

Michael Grub

PIRATES! GOLD

Um den recht schwierigen Kampf Schiff/Fort zu vermeiden, muß man sich mit vielen Matrosen (knapp 200 - aber je mehr, umso besser) eindecken (Tavernen, Deserteure nach Schiffsplünderungen). Dann geht man in das Hauptmenü (Kapitönskajüte) und sucht sich auf dem Globus eine Stadt, die weniger Soldaten aufweisen kann als die eigene Mannschaft. Wenn man jetzt zu dieser auserkorenen Stadt segelt, muß man in einiger Entfernung anlegen, um die Bevölkerung nicht unnötig "aufzuwecken". Über den Landweg wird nun der Angriff ausgeführt. Das normalerweise folgende Landgefecht wird vom Computer übergangen und man ist sofort im Fort des Gegners, das hoffentlich kein Problem mehr ist. Dieser Trick klappt zu ca. 99%!

Thomas Groh

Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel tagelang die Zähne ausgebissen hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit **DM 20,-** honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe **DM 300,-!**

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessieren könnte, flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken:

COMPUTEC Verlag
PC Games
Kennwort: Secret Whisper
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg



Komplettlösung Teil 1

Prince of Persia 2

LEVEL 1 - Flucht aus Persien

Nach dem Sprung aus dem Fenster sollte man sich erst gar nicht herumdrehen, sondern sofort das Schwert ziehen. Die ersten Wachen sind leicht zu besiegen.Trotzdem sollte man aber vorher immer erst über die Abgründe springen und dann mit dem Kampf beginnen. Nachdem die ersten beiden Abgründe überwunden worden sind, klettert man auf die obere Ebene und rennt ohne Stop los, um im nächsten Bild mit einem großen Sprung auf die andere Seite zu gelangen. Am letzten großen Abgrund läßt man sich hinunter und rennt sofort nach links, den ganzen Steg entlang, und springt aufs Schiff. Eile ist geboten.

LEVEL 2 - Weg in die Katakomben

Am Strand nach links und sich vor den Treibsand stellen. Kurz warten. Nun kommen aus dem Boden sechs Plattformen, wobei eine mit einem Symbol gekennzeichnet ist. Man läuft über alle Plattformen und versenkt sie so, läßt aber dabei die markierte Plattform aus. Wir gehen durch die nun geöffnete Tür.

LEVEL 3 - Die Katakomben: Teil A

In den Katakomben rechts durchlaufen. Im nächsten Bild läßt man das Skelett links liegen und geht sofort rechts. Nun stellt man sich mit vorsichtigen Schritten auf die Höhe der Pfeilschleuder am Boden und springt über die Bodenplatte. Das wiederholt man bei der zweiten Schleuder. Danach löst man im nächsten Bild direkt die erste Bodenplatte aus, springt schnell nach unten und direkt weiter über den Abgrund und die nächste Bodenplatte. Nun sofort unterm Tor durchlaufen, da es sich gleich wieder schließen wird, und weiter zum nächsten Bild. Hier einfach durchlaufen und die Bodenplatte auslösen. In den unteren Abschnitt klettern, sich nach links vor den Graben stellen, wo die Stachellöcher in der Wand sind. Über den Graben springen und die Druckplatte auslösen. Durch die nun geöffnete Tür gehen und den roten Zaubertrank nehmen. Danach nur die vordere Druckplatte aktivieren und zurück durch den alten Abschnitt ins rechte Bild. Über die Lava drüberspringen. Wenn es geht, an dem Skelett am Boden einfach nur vorbeirennen, ansonsten kurz zurechthauen und schnell weiter. Hoch auf den kleinen Überstand klettern und mit einem großen Sprung durch die geöffnete Tür. Im nächsten Abschnitt einfach durchrennen. Jetzt von der obersten Etage sich bis nach unten hangeln und auf dem Weg ins rechte Bild vor den Pfeilschleudern in acht nehmen. Jetzt ist die Endtür zu sehen. Um sie zu öffnen, läuft man über den Bodenkontakt weiter durch die geöffnete Tür rechts und hangelt sich nach oben. Dort weiter nach links auf den Bodenkontakt stellen und dreimal nach oben springen, um die lockere Platte auf der anderen Bildseite nach unten zu bekommen. Auf jene Weise öffnet sich außer der Endtür auch die Steintür. Jetzt nur noch zurücklaufen und die Endtür betreten.

LEVEL 4 - Die Katakomben: Teil B

Weiter ins linke Bild, wo man sich vorsichtig nach unten hangelt. Von dort nach rechts laufen. Den nächsten Abschnitt trotz des roten Zaubertranks ohne Stop passieren. In diesem Bild nach unten auf das Podest hangeln. Falls man schon Energie verloren haben sollte, nimmt man den roten Zaubertrank. Ansonsten zuerst über den linken Abgrund springen und sich dann erst hinunterhangeln. Von hier aus könnte man zwar zum Bild rechts gehen und dort einen roten Zaubertrank nehmen, doch das empfiehlt sich nur für schon etwas geübtere Spieler, da der wenn auch kurze Weg dorthin, sehr schwer zu nehmen ist. Falls man es dennoch versuchen sollte, darf man gar nicht auf die Idee kommen, mit einem weiten Sprung auf die andere Seite zu gelangen. Unten angekommen, nach links in das Loch hangeln. Falls man wieder mal Energie verloren hat, nach rechts über die beiden Bodenplatten drüberspringen, und nach Überqueren des kleinen Grabens im nächsten Abschnitt hochklettern. Dort steht ein roter Zaubertrank. Trinken und wieder zurück zur alten Stelle gehen. Ansonsten sofort nach links unten klettern, um sich dort nochmals den nächsten Abgrund hinunterzuhangeln. Hier bekommt Ihr erstmal einen Pfeil in den hinteren Mittelteil geschossen. Schnell das Schwert ziehen und das Skelett mundgerecht zerteilen. Dabei ist es wichtig, auf der Bodenplatte stehen zu bleiben, um nicht wiederholte Male einen Pfeilschuß abzubekommen. Diese Stelle bedarf etwas Übung. Wenn das Skelett wieder zusammengefallen ist, mit einem vorsichtigen Schritt auf die Stachellöcher in der Wand zugehen. Wenn sie draußen sind, kann man auf die darüberliegende Ebene klettern. Das ganze muß mit Eile geschehen, da das Skelett schnell wieder aufwacht. Nun ins linke Bild gehen. Dort aber nur den ersten Zaubertrank nehmen, da das Erreichen des hinteren Trankes zwar möglich, aber zu risikoreich wäre. Wir wandern zurück in den Raum mit dem Skelett. So harmlos der Knochenhaufen jetzt noch aussehen mag, er wird uns nochmal gefährlich. Wir stellen uns ganz an den Rand der zweiten Ebene und springen bis vor die Lava. Augenblicklich das Schwert ziehen und wiederholt auf das Skelett draufhauen. Erst wenn das Skelett, was uns mittlerweile richtig ans Herz gewachsen ist, wieder schläft, können wir über die Lava springen und in den rechten Raum laufen. Hier ist auch schon die Endtür und ein Zaubertrank, welchen wir trinken. Jetzt immer weiter nach rechts, und vor allen Dingen an den Skeletten schnellstmöglich vorbei, bis ans Ende des Ganges. Dort angekommen, schnell hoch auf die zweite Ebene klettern und die Druckplatte aktivieren. Den Zaubertrank stehen lassen und ohne Stop ganz zurück bis zur Endtür laufen. Wer es sich selbst mal beweisen will, kann sich natürlich auch mit den paar Skeletten anlegen.

LEVEL 5 - Die Katakomben: Teil C

Nach den erotischen Hilferufen der liebreizenden Prinzessin wandert man weiter nach rechts. Achtung vor der Pfeilschleuder. Im nächsten Bild muß man so weit springen, daß einen die Stachel nicht von hinten perforieren, man aber auch nicht in die Lava fällt. Am besten versucht man, das Skelett beim Duell nach hinten in die Lava zu drängen, da das am einfachsten ist. Wichtig ist, daß man hierbei keine Energie verliert. Anschließend über den Lavagraben und weiter. Im nächsten Raum begibt man sich auf die zweite Ebene und geht bis zur Druckplatte, bleibt aber darauf stehen. Jetzt wurde man vom Pfeil getroffen und die Tür ist wieder zugegangen. Das war geplant. Man springt gerade nach oben und wird abermals getroffen. Jetzt sind beide Türen offen. Erst einen vorsichtigen Schritt zum Abgrund und dann darüberspringen. Im nächsten Abschnitt muß man sich immer vorsichtig bis ungefähr auf die Höhe der Pfeilschleudern begeben und dann erst springen. Am Ende dieses Raumes bleibt man stehen und springt senkrecht gegen die Decke, worauf man sich sofort wieder ducken muß. Mit der Aktivierung der Pfeilschleudern erfolgt dabei gleichzeitig die Öffnung einer Tür. Nun weiter

nach rechts, am fliegenden Teppich vorbei und weitergehen ins nächste Bild. Dort bis kurz vor den unteren Abgrund stellen und nach rechts springen. Den Zaubertrank nehmen und nach links auf den Vorsprung springen. Von da aus hinunterhangeln. Das Skelett bereitet keine Probleme. An die rote Zaubertrankflasche ist nicht ranzukommen. Abwärts hangeln, springen und von dort nach rechts weiter ins nächste Bild laufen. Die Tür mit der Druckplatte öffnen und sich danach einfach auf die erste Ebene fallen lassen. Nachdem der Zaubertrank genommen wurde, klettert man links wieder hoch, stellt sich ganz dicht an die Tür und dreht sich anschließend um. Nun Anlauf nehmen und sofort danach zum Sprung ansetzen. Im nächsten Abschnitt klettert man an allen Stufen hoch bis ins obere Bild. Um dort links oben die Tür zu öffnen, stellt man sich vor sie und springt dreimal gegen die Decke. Anschließend geht man mit einem vorsichtigen Schritt in den nächsten Raum und stellt sich vor das mit der lockeren Bodenplatte bedeckte Loch. Dabei muß besonders darauf geachtet werden, daß die lockere Bodenplatte nicht hinunterstürzt. Mit einem Sprung aus dem Stand springt man nun auf die zweite Druckplatte aus der Sicht des Prinzen und danach über den Abgrund. Weiter geht es durch die Tür ins nächste Bild. Dort angekommen, hochklettern und den großen Zaubertrank nehmen. Aber Vorsicht vor den Stacheln. Von da aus weiter ins Bild rechts, wo man über die Druckplatte läuft, sich auf den kleinen Vorsprung fallen läßt, um danach auf die Einerplatte zu klettern. Jetzt ein Sprung nach rechts zum gegenüberliegenden Vorsprung, aber ohne dabei die lockere Bodenplatte zu berühren. Nun erst warten bis die obere Tür geschlossen ist und dann mehrmals nach oben springen. Die Tür öffnet sich und man geht in den rechts gelegenen Raum. Dieser Weg hätte zwar gespart werden können, aber dann hätte man auch nicht die große Zauberflasche bekommen. Man wartet, bis sich die Tür hinter einem wieder verschlossen hat und stellt sich dann so dicht wie möglich an sie heran. Jetzt mit einem Tastendruck zwei Schritte nach rechts und anschließend zweimal hochspringen. Damit ist die Pfeilschleuder lahmgelegt und wir können unseren Weg ins obere Bild fortsetzen. Hier klettert man die einzelnen Treppenstufen hoch, geht aber nach Berühren der lockeren Bodenplatte auf der obersten Stufe kurz wieder hinunter, um der fallenden Bodenplatten auszuweichen. Im oberen Bild sind zwei Zauberfläschchen versteckt. Jetzt springt man über den Abgrund nach links, aktiviert die Druckplatte und stellt sich auf die Brücke im nächsten Bild. Nun muß man sich solange mit dem Skelett duellieren, bis man auf der linken Bildschirmhälfte steht. Sobald sich das Skelett umgedreht hat, um wieder nach rechts zur Druckplatte zu laufen, gibt man ihm einen Schwerthieb in den Rücken. Das Skelett dreht sich und zieht wieder sein Schwert. Nun treibt man es so weit zurück, daß man selbst noch mit dem hinteren Fuß auf der fünften Holzplatte von links steht. Nach kurzer Zeit stürzt die Brücke ein, und man muß sich sofort mit an den verbleibenden Brettern links festhalten. Im Bild links nimmt man gegebenenfalls den Zaubertrank, springt über die nächste Druckplatte und anschließend über den Graben. Jetzt hochziehen und weiter nach links. Hier sofort durchlaufen und über den Graben auf dritthöchste Ebene springen. Die beiden Pfeilschüsse muß man dabei in Kauf nehmen. Im nächsten Bild ist auch schon der fliegende Teppich. Man muß nun nur noch die Druckplatte betätigen, sich hinunterhangeln und auf den fliegenden Teppich setzen.

Hier endet der erste Teil der Komplettlösung. Eine Fortsetzung folgt in der nächsten Ausgabe - bis dahin viel Spaß!

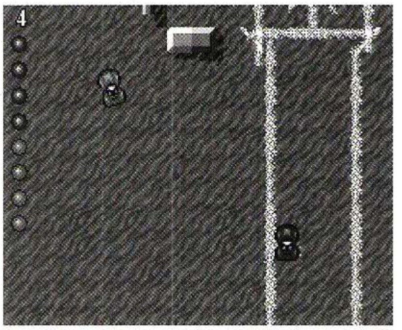
MicroMachines

Raserei am Bildschirm

Auf dem Sega Mega Drive ist MicroMachines längst ein Hit! Jetzt wird es auch für alle anderen Systeme umgesetzt und allem Anschein nach mit großem Erfolg. Die spielbare Demoversion, die wir Ihnen diesen Monat als Coverdisk präsentieren können, macht jedenfalls wahnsinnigen Spaß und beinhaltet sogar einen rassigen Zwei-Spieler-Modus!



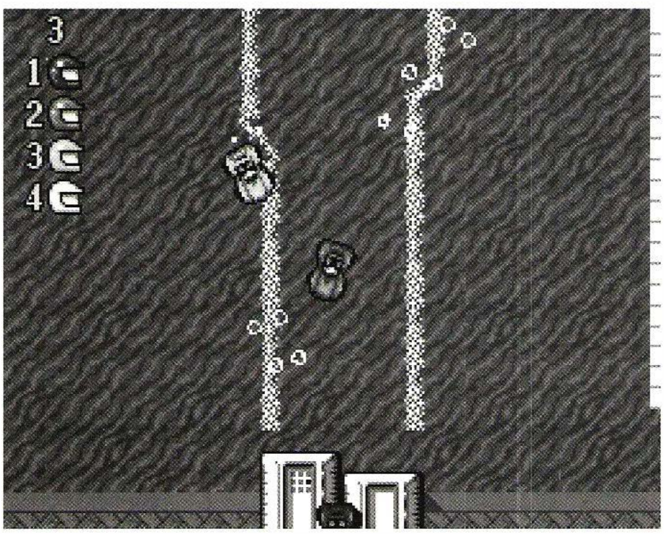
Nachdem Sie das Spiel gestartet haben, gelangen Sie in ein Hauptmenü, in dem Sie sich zum Beispiel über die Kontrollmöglichkeiten informieren können. Verlassen können Sie diesen Bildschirm mit Hilfe von "Escape" oder "Space". Danach können Sie sich entscheiden, ob Sie alleine gegen vier Computerspieler antreten oder lieber ein spannendes Duell gegen einen Freund oder Kollegen herausfahren möchten. Dabei gibt es zwei grundlegende Unterschiede. Im Kampf gegen den Rechner werden drei Runden gefahren; wer zuerst die Ziellinie überquert, geht als Sieger aus dem Rennen hervor. Bei einem Duell gegen einen menschlichen Gegner erscheint am linken Bildschirmrand eine Leiste mit roten und blauen Punkten, die dem jeweiligen Wagen zuzuordnen sind. Gerät ein Spieler zu sehr ins Hintertreffen, so wird ihm ein Punkt abgezogen. Wer als erster die gesamte Leiste für sich beanspruchen kann, hat gewonnen. Damit auf diese Weise aber kein unendliches Rennen zustandekommen kann, ist die Rennzeit auf drei Runden beschränkt. Steht es dann unentschieden, so hat der Fahrer gewonnen, der als nächster einen Punkt erringen kann.



Vor allem zu zweit kann MicroMaschines begeistern.

Nach einem Rennen können Sie sofort wieder ein neues beginnen, Sie müssen also MicroMachines nicht noch einmal von DOS aus starten. Wenn Sie trotz der absoluten Suchtgefahr doch zurück zu DOS möchten, so drücken Sie bitte im Hauptmenü die Taste "Escape"!

Viel Spaß mit den kleinen Rennern wünscht Ihnen die PC Games Redaktion!



Die Steuerungsmöglichkeiten:

In der Demoversion ist nur eine Tastatursteuerung vorgesehen, die dem Joystick oder gar der Maus aber auch deutlich überlegen ist, lassen sich doch riskante Manöver so schneller in die Tat umsetzen.

Spieler 1:

Q - Beschleunigen
A - Bremsen
S - nach links steuern
D - nach rechts steuern

Spieler 2:

P - Beschleunigen
L - Bremsen
J - nach links steuern
K - nach rechts steuern

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller/Zeit
1	(8)	**Maniac Mansion 2**	Lucas Arts/3. Monat
2	(1)	**Syndicate**	Electronic Arts/4. Monat
3	(2)	**X-Wing**	Lucas Arts/8. Monat
4	(4)	**Strike Commander**	Origin/6. Monat
5	(7)	**Eishockey Manager**	Software 2000/5. Monat
6	(20)	**Lost Vikings**	Interplay/2. Monat
7	(3)	**Pinball Dreams**	21st Century/3. Monat
8	(10)	**Comanche**	NovaLogic/11. Monat
9	(6)	**Prince Of Persia**	Broderbund/3. Monat
10	(19)	**Fields Of Glory**	MicroProse/2. Monat

CD-ROM

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller/Zeit
1	(1)	The 7th Guest	Virgin Games/6. Monat
2	(2)	Maniac Mansion 2	LucasArts/3. Monat
3	(3)	Der Patrizier	Ascon/6. Monat
4	(5)	King's Quest 6	Sierra/3. Monat
5	(4)	Dune	Virgin Games/3. Monat
6	(9)	Monkey Island	LucasArts/6. Monat
7	(8)	Sherlock Holmes 2	Mindscape/6. Monat
8	(7)	Battle Chess	Interplay/6. Monat
9	(6)	Wing Commander	Origin/6. Monat
10	(10)	SWOTL	Lucas Arts/6. Monats

Die PC Games Coverdisk 12/93

So geht´s...

Die spielbare Vollversion von **MicroMachines** befindet sich in einer komprimierten Archivdatei auf der Coverdisk. Um **MicroMachines** spielen zu können, muß es entpackt und auf Ihrer Festplatte installiert werden.

Festplatteninstallation:

1. Die Diskette in das Laufwerk geben.

2. Wechseln Sie den Zugriffspfad auf das Diskettenlaufwerk mit
b: (+Entertaste)
oder **a: (+Entertaste)**
je nachdem, wie Ihr **3,5"** Laufwerk benannt ist.

3. Nun starten Sie das Installationsprogramm mit
install Quellaufwerk: Ziellaufwerk: (+Entertaste).

4. Das Installationsprogramm erstellt nun das Verzeichnis **MICRO** auf Ihrer Festplatte und entpackt die komprimierten Dateien. Anschließend gelangen Sie zurück zum **DOS** und gleichzeitig in den Installationspfad. Gestartet wird das Spiel, indem Sie im Verzeichnis **MICRO** das File **MICRO (+Entertaste)** aufrufen.

Wir übernehmen Garantie,

daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 12/93

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG
- Reklamation PC Games -
90327 Nürnberg

Sie erhalten umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname: ____________________

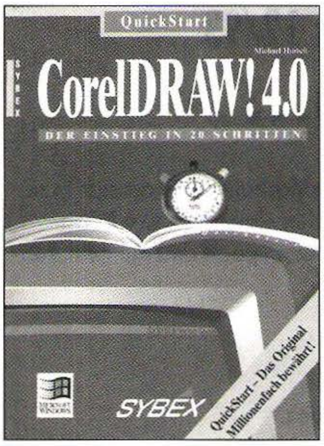
Straße, Hausnummer: ____________________

PLZ, Wohnort: ____________________

Fehlerbeschreibung: ____________________

____

____



CorelDRAW! 4.0

Das neueste Werk der Sybex QuickStart-Reihe befaßt sich mit der jüngsten Version des Grafik-Pakets CorelDRAW!. In zwanzig Schritten werden Ihnen die wichtigsten Funktionen erklärt. Neulinge erhalten somit eine gute Einführung zum Umgang mit diesem komplexen Programm. Aber auch erfahrene CorelDRAWler können so manchen Nutzen aus diesem Einstiegswerk ziehen. Sind Sie doch ohne viel Zeitaufwand in der Lage, die neuesten Features zu überblicken und können daraufhin leichter entscheiden, ob ein Upgrade für Ihre Arbeit sinnvoll ist oder nicht. Obwohl dieses Buch verständlich geschrieben ist, tragen auch die vielen Screenshots positiv zur raschen Auffassung der behandelten Thematik bei. Es ist also egal, ob Sie Hilfe zur Kaufentscheidung oder Anleitung zu perfekter Arbeit benötigen. Mit diesem Buch werden Sie in jedem Falle bestens bedient.

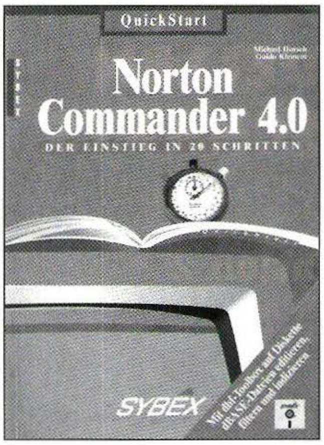
Horsch, Michael
CorelDRAW! 4.0
Sybex
160 Seiten
DM 19.80
ISBN 3-8155-5634-1



Jede Menge MS Money

Wer wünscht es sich nicht ? - Jede Menge (MS) Money. Michael Althövel hat Ihren Wunsch erhört und bietet viele Tips für den täglichen Gebrauch des Finanzmanagers. Als einen der Hauptpunkte behandelt der Autor den Umgang mit MSM in Verbindung mit dem praktischen Home-Banking via Datex-J / Bildschirmtext. Für alle, die noch keinen Datenanschluß beantragt haben, amortisiert sich dieses Buch innerhalb kürzester Zeit. Nicht nur weil Sie mit Ihrem persönlichen EDV-Finanz-Verwalter Ihre Bücher bestens im Griff haben, sondern vielmehr weil dieses Buch auch einen Gutschein für Ihren kostenlosen Datex-J-Anschluß beinhaltet. Die 50 Mark Gebühr, die dieser Service normalerweise kostet, entfällt. Zusammen mit einer Demo-Version von Fenesta 2.0 und nützlicher Datex-J Software ist dieses Buch eine tolle Hilfe für den Einstieg in die rechnergestützte Finanzverwaltung.

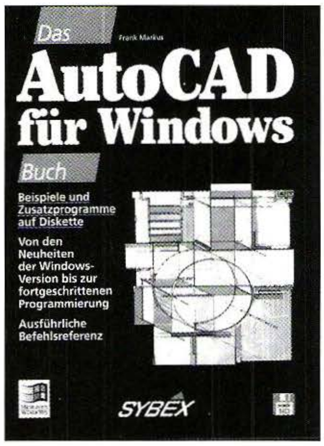
Althövel, Michael
Jede Menge
MS Money
Sybex, 298 Seiten
DM 59.-
ISBN 3-8155-7048-4



Norton Commander 4.0

Die ganze PC-Welt befindet sich im einstimmigen Windows-Taumel. Ist dabei ein Programm wie der Norton Commander überhaupt noch gefragt ? Er ist. Denn mit seiner effizienten Bedienbarkeit und der damit verbundenen rasanten Arbeitsgeschwindigkeit ist er dem Windows-Dateimanager haushoch überlegen. Viele Anwender schwören deshalb, von der Windows-Euphorie unbeeindruckt, auch heute noch auf dieses hervorragende DOS-Programm. Damit Sie die Raffinessen des neuesten Kommandeurs vollständig einsetzen können, bietet Ihnen der Sybex Verlag eine rasche Einführung in die Befehlswelt des Norton Commanders. Michael Horsch und Guido Klement waren bemüht, die Neuerungen der Version 4.0 herauszuarbeiten und anschaulich zu erklären. Das Ergebnis macht Sie ohne viel Aufwand mit den Programm-Verbesserungen vertraut.

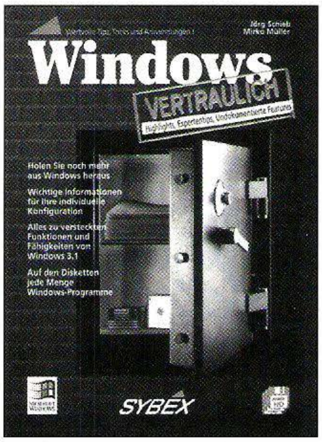
Horsch / Klement
Norton
Commander 4.0
Sybex, 157 Seiten
DM 24.80
ISBN 3-8155-5652-X

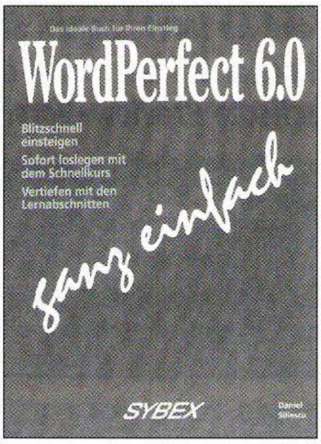


AutoCAD für Windows

Elf Jahre hat es gedauert, bis AutoCAD endlich den Schritt von der DOS- zur Windows-Version geschafft hat. Dafür enthält die Ausgabe 12 für Windows zahlreiche Verbesserungen, die eben nur mit den Fähigkeiten von Microsofts Benutzeroberfläche realisierbar sind. Allen Ein- und Umsteigern bietet das AutoCAD für Windows-Buch eine unverzichtbare Hilfe für den Umgang mit dem meistverkauften CAD-Paket für den PC. Egal ob Einsteiger oder Profi, dieses Standardwerk sollte an keinem AutoCAD-Arbeitsplatz fehlen. Enthalten ist neben einer ausführlichen Befehlsreferenz und zahlreichen Programmierhilfen auch eine Zusatzdiskette mit vielen Beispielen, Übungen und Zusatzprogrammen, die es Ihnen ermöglichen, noch einfacher und schneller mit AutoCAD zu arbeiten.

Markus, Frank
AutoCAD für
Windows
Sybex, 985 Seiten
DM 98.-
ISBN 3-8155-7054-9





Windows Vertraulich

Kaum ein anderes Programm ist so bekannt und verbreitet wie die Benutzeroberfläche Windows. Dabei sind leider die wenigsten Anwender in der Lage, die Leistungsressourcen dieses Pakets vollständig zu nutzen. Das Windows Vertraulich-Buch gibt Ihnen wertvolle Tips für die tägliche Arbeit mit Microsofts Benutzeroberfläche. Denn es beschreibt Ihnen übersichtlich, wie Sie Windows für Ihren indviduellen Bedarf optimieren können. Dazu bietet es eine Vielzahl von undokumentierten Features. Als Garantie für die Kompetenz dieser Tips & Tricks stehen die bekannten Autoren Mirko Müller und Jörg Schieb. Beide sind echte Profis und kennen sich in der Windows-Welt bestens aus. Abgerundet wird das Gemeinschaftswerk durch eine Sammlung von über 30 Shareware-Programmen, die Ihnen bei der Windows-Optimierung wertvolle Dienste leisten.

Müller / Schieb
Windows Vertraulich
Sybex, 899 Seiten
DM 89.-
ISBN 3-8155-7015-8

WordPerfect 6.0

Dieses Buch wurde hauptsächlich für die Neueinsteiger in Sachen Textverarbeitung geschrieben. Gegenüber dem direkten Konkurrenten Microsoft Word 6.0 bietet die jüngste Version von WP eine Reihe erheblicher Verbesserungen: WYSIWYG-Darstellung, die man sonst nur von Windows-Anwendungen gewohnt ist, und neugestaltete Dialog-Boxen, um nur einige davon zu nennen. Der Autor gibt allen Unwissenden zunächst wertvolle Tips für den allgemeinen Umgang mit dem Arbeitskollegen PC, um danach zügig die einzelnen Funktionen dieses doch sehr komplexen Programms zu erklären. Dabei ist es nicht notwendig, das ganze Buch "am Stück" durchzuarbeiten, da Ihnen anhand der übersichtlichen Gliederung jederzeit ein Quereinstieg zu einem benötigten Themengebiet offensteht.

Sillescu, Daniel
WordPerfect 6.0
Sybex, 269 Seiten
DM 29,80
ISBN 3-8155-1009-0

Sie wollen mehr als nur die Coverdisk? Kein Problem! Ab jetzt können Sie auch Programme erhalten, die mehrere HD-Disketten benötigen und daher bis jetzt nicht als Coverdisk geeignet waren. Tolle Klassiker, aktuelle Demos und phantastische Preview-Versionen warten auf Sie!

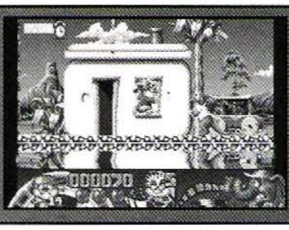
1. Gabriel Knight



Der kommende Adventure-Hit aus dem Hause Sierra. Perfekte Grafik, tolle Animation und digitalisierter Sound rechtfertigen die drei HD-Disketten allein für die gut spielbare Demoversion.

Unsere Wertung: **Neu!**

2. Oscar



Wie auf dem Spielhallenautomat - hervorragende Grafik in diesem Spitzenprodukt der Firma Flair. Dieses Programm fesselt selbst hartnäckige Gegner von Jump & Run-Spielen. (1 Level/1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: **Neu!**

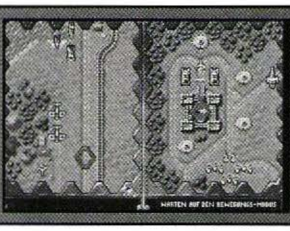
3. Der Patrizier



Als der absolute Klassiker der Handelssimulationen darf diese auf einige Spieljahre begrenzte Simulation auf keinen Fall in Ihrer Diskettenbox fehlen (nur zeitbeschränkt/1 HD-Diskette).

Unsere Wertung: **87%**

4. History Line



Wer die Taktik und Aktion liebt, kennt dieses Programm ohnehin. Allen anderen können wir dieses Highlight der Strategie, selbst als Demo, nur wärmstens empfehlen. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: **88%**

Hot-line

für Bestellungen und Reklamationen

Telefon: 09 11/ 30 15 00

PC Games Demoservice

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

1. ❐ Gabriel Knight (DM 9,-)
2. ❐ Oscar (DM 4,-)
3. ❐ Patrizier (DM 4,-)
4. ❐ History Line (DM 4,-)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

❐ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinen Konto ab
Konto:
BLZ:
Bank:
❐ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
❐ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum Rechtsverb. Unterschrift

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH

PC-Demo/Sharewareservice

Kobergerstraße 41

90408 Nürnberg

FRÜHE LÖSUNG

Hallo PC-Games,
Eure Zeitschrift ist wirklich gut gelungen, besonders die Spieletests und das neue Bewertungssystem. Was ich zu kritisieren habe ist, daß Ihr so viele Komplettlösungen für die neuen Spiele abdruckt, z. B. Maniac Mansion 2, Return of the Phantom. Gestern habe ich von meinem Freund ein neues Spiel bekommen und heute steht eine Lösung in der neuesten PC Games. Du wirst wahrscheinlich zu recht sagen, daß ich die Komplettlösung nicht lesen brauche. Aber dann liest man mal drei Zeilen und noch ein bißchen und schon ist man mittendrin. Ihr solltet mit den neuen Lösungen länger warten und sie erst zwei Monate später veröffentlichen.
Ach ja, vielleicht könntet Ihr die PC Games etwas eher im Monat rausbringen. Die anderen Computerzeitschriften kommen immer am Anfang des Monats raus.
Aber nun zur eigentlichen Sache: Bei den Leserbriefen schrieb Dagmar Glawe, daß ihr Sohn Spiele für den CPC 664 sucht. Mein Bruder und ich haben noch einige Spiele für dieses alte Modell, aber nur auf Kassetten. Vielleicht kannst Du auf Anfrage meine Telefonnummer weitergeben.
Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr meinen Brief abdruckt.

Viele Grüße: Martin Jelkmann

Eigentlich sind wir ja immer recht stolz darauf, wenn wir eine Komplettlösung möglichst früh liefern können. Ich denke auch, daß unsere Leser darauf warten. Ich finde, Du solltest uns daraus keinen Vorwurf machen - zumal Du so labil bist und die Lösung gegen Deinen Willen dennoch liest. Sollten wir sie wirklich erst zwei Monate nach der Veröffentlichung eines Spiels bringen? Was meinen denn die anderen Leser dazu?
Wir bringen die PC Games sogar noch früher raus. Falls Du es noch nicht bemerkt hast, die Ausgabe Nr. 11 erschien schon Mitte Oktober! Irgendwo muß einmal Schluß sein, sonst hältst Du die nächste Dezemberausgabe schon im August in den Händen.
Deine Telefonnummer habe ich an Dagmar Glawe weitergegeben.

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

FSK

Hi!
Nachdem sich schon etliche Leser über das Thema "FSK für Spiele" ausgelassen haben, will ich auch einmal einen kurzen Kommentor abgeben. Ich bin der Meinung, daß eine FSK in den meisten Fällen überflüssig ist, abgesehen davon, daß die Altersgrenzen meist eh viel zu hoch angesetzt sind. Wenn man mit 15 oder 16 ein Spiel haben möchte, ist es wohl kein Problem, es sich zu besorgen, wenn man die richtigen Leute kennt. Übrigens ist es doch egal, ob man Spiele wie "Hundefelsen 3D" mit 16 oder mit 18 spielt, denn wenn es überhaupt Auswirkungen hat, werden es in beiden Fällen die gleichen sein. Bei "Hundefelsen" wäre eine Zensur auch nicht unbedingt nötig, da mit diesem Spiel eigentlich eine Abneigung gegen den Rechtsradikalismus aufgebaut wird, wenn man zum x-ten Mal von einem SS-Mann einen treffsicheren Kopfschuß bekommen hat. Spiele, die von irgendeinem Cracker programmiert wurden, bei denen es Deine Aufgabe ist, möglichst viele Juden zu vergasen, sollte man sowieso gleich auf den Müll werfen.
Und um noch einmal etwas zu Raubkopien zu sagen (gähn): Ich habe auf meiner Festplatte nur Kopien außer MS-DOS, ein paar billigen Shareware-programmen und - mein ganzer Stolz - Lemmings 2 (das ich auch schon auf vier fremde Festplatten verteilt habe) und es interessiert niemanden, solange ich unter diesen Brief nicht meine Adresse schreibe. Falls es einmal dazu kommen sollte, daß meine Festplatte unfreiwillig aufgeräumt wird, dürfte es kaum Probleme geben, die Spiele wieder zu besorgen.

Freundliche Grüße: M.H.

Eigentlich finden wir eine Altersfreigabe einen brauchbaren Weg, um den Markt zu steuern, wie es mit Videos ja schon lange praktiziert wird. Daß sich die Kids ein Spiel auch anders besorgen können, ist ein anderes Problem, das unter die Rubrik Raubkopien fällt. Obwohl im "Hundefelsen" gegen die Nazis ins Feld gezogen wird, finden wir es doch schon recht derb. Eine Altersfreigabe ab 18 wäre da sehr wohl gerechtfertigt. Im übrigen gibt es einen sehr großen Unterschied zwischen einem 16jährigen und einem 18jährigen! Mit 16 sind noch dessen Eltern für ihn verantwortlich - mit 18 ist er volljährig!
Über den Inhalt Deiner Festplatte möchte ich lieber nicht allzu viele Worte verlieren. Ich hab es allmählich satt, immer wieder zu erklären, warum Raubkopien allen schaden. Es wundert mich nur immer wieder, daß Leute wie Du sogar noch stolz darauf sind, wenn sie Trittbrettfahrer sind und andere für sich zahlen lassen. Das ist wirklich eine bemerkenswerte Leistung.

NOCHMAL FSK

Hi Ihr!
So, nun schreibe ich Euch meinen zweiten Leserbrief und ich hoffe, daß dieser auch gelesen wird und nicht unter einen Tisch fällt. Ich möchte mich an Eurer Diskussionsrunde "Verantwortung einer Zeitschrift gegenüber jugendlichen Lesern" äußern. Ich finde die Antwort auf den Leserbrief von Jürgen Günther aus der Ausgabe 9/93 sehr treffend, da ich mir nicht vorstellen kann, daß Jugendliche (wie ich) einer Computerzeitschrift einen "moralischen Wegweiser", wie immer der auch aussehen würde, jemals abkaufen würden. Auch denke ich, daß Computer als neues Unterhaltungsmedium nicht den Einfluß auf die heutige Jugend hat, wie ihn z.B. das Fernsehen hat. Man sollte nicht so sehr auf den Computern herumhacken. Doch bin ich auch dafür, einige Spiele mit Altersfreigaben zu kennzeichnen, um so die Abgabe von Spielen mit extrem viel Gewalt kontrollieren zu können.

Bis bald, Euer treuer Leser David H.

Deinem Brief ist, bis auf meine Zustimmung, eigentlich nichts hinzuzufügen. Zeitschriften, die z.B. über Neuerscheinungen auf dem Videomarkt berichten, werden seltsamerweise nicht mit einem derartigen Anspruch belegt, obwohl der Unterschied ja wohl minimalst ist. Alles ist eben nur eine Frage der Gewohnheit. Ich denke auch, daß der Einfluß des Computers auf die Kids gerne überschätzt wird, aber das Fernsehen gehört eben schon zum Alltag. Daß dort nahezu die gleichen

LESERBRIEFE

Themen über die Mattscheibe flimmern wie sie in Computerspielen angeboten werden, scheint hier aber kaum zu stören.

AMIGA-PC

Hi PC Games!
Zuerst möchte ich Eure Zeitschrift loben. Aber nun zu meinem Problem: Ich habe gehört, daß es für den Amiga eine PC-Karte gibt, mit der man auf dem Amiga PC-Software nutzen kann. Ich wollte wissen, ob es für den PC eine Karte gibt, mit der man Amiga-Spiele nutzen kann. Wenn ja, wo kann man diese Karte kaufen und was kostet sie?

Tschüß: Henning Hagmann

Das ist fein, daß Du unsere Zeitschrift loben willst - wir haben es ihr ausgerichtet. Für den Amiga gibt es wirklich so eine Karte. Umgekehrt ist es leider nicht möglich. Es war einmal ein Softwareemulator für den PC in aller Munde - natürlich haben wir die Diskette sofort geordert. Es erschien auch wirklich bildschön die "Einschaltmeldung" eines Amigas, aber es ist uns nie gelungen, auch nur ein einziges windiges Prorgrämmchen darauf laufen zu lassen. Uns beschlich der Verdacht, einem verspäteten Aprilscherz aufgesessen zu sein. Leider wirst Du Dich zwischen PC und Amiga entscheiden müssen.

DRAMA

Liebe PC Games-Redaktion!
Diesen Brief schreibe ich Euch aus der Nervenheilanstalt. Ja, Ihr habt richtig gelesen! Meinen Computer darf ich nur einmal in der Woche sehen - die Ärzte meinen, er hätte einen schlechten Einfluß auf mich. Aber diese Begegnungen sind immer sehr herzlich. Und Ihr habt mich in diese Situation gebracht. Wieso? Ich will es Euch erklären: Es war ein wunderschöner Herbsttag und ich war auf dem Weg zum Trafik. Dort angekommen, knallte ich 55 Alpendollar (l om Austrionese) auf den Ladentisch und sagte zu der Lady vor mir: " Eine PC Games, bitte!" Sie drehte sich um, holte das Heft und gab es mir mit einem falschen Lächeln, das sich über ihr gesamtes Gesicht zog. Ich ging aus dem Laden - mit Kurs auf mein trautes Heim. Ich wurde immer schneller, da ich es nicht erwarten konnte, die Nr.1 in Deutschland durchzuwühlen. Ich schaffte die Strecke, für die ich normalerweise zehn Minuten brauche, in zweien der selben Zeiteinheit. Mit feuchten Händen schlug ich das Mag auf und las die ersten Seiten. Nun war ich im siebten Himmel. Ich hatte die PC Games, die Cover-Disk und meine Ruhe. Ach ja, die Cover-Disk! Ungeduldig riß ich sie vom Cover und entpackte sie. Angespannt warf ich meinen Liebling an und wartete auf dessen Bereitschaft. Dann war es endlich soweit - das erlösende "C:\>" erschien auf dem Bildschirm. Als ich die blaue Diskette in das Laufwerk schob und "A:" eintippte, wurde mir heiß. Der Schweiß rann mir in Bächen von der Stirn und ich hörte die Musik, die aus meinem Radio dröhnte, nicht mehr. Ich konzentrierte mich, nahm all meinen Mut zusammen und tippte die magischen Buchstaben "install" ein. Ich war kurz vor einem Nervenzusammenbruch, als ich den Befehl mit "Enter" bestätigte. Ich sah das Licht des Diskettenlaufwerks aufleuchten und wartete. Obwohl es nur einige Sekunden dauerte, kam es mir wie Stunden vor. Und dann geschah endlich etwas! Aber was war das? Ich las die Zeile, die weiß auf schwarzem Hintergrund leuchtete. Ich las sie noch einmal und noch einmal, doch sie blieb gleich. Ich hatte mich nicht verlesen. Da stand wirklich "PC-Vikings funktioniert nur auf einem System mit VGA-Monitor. Installation abgebrochen." Das ist das letzte, woran ich mich erinnern kann. Als ich aufwachte, fragte mich eine häßliche Krankenschwester, wie es mir denn geht. Ich frage mich jetzt noch, wie so etwas geschehen konnte. Diese Geschichte wird Euch hoffentlich eine Lehre sein und Ihr erspart anderen Lesern mein Schicksal.

Ein Opfer

An manchen Stellen Deiner Umschreibung kann ich mich des Eindrucks nicht erwehren, daß Du Dich der Übertreibung als stilistisches Hilfsmittel bedient hast. Leider wird es mir nicht möglich sein, meine Antwort ebenso blumig zu gestalten - zumal sie auch recht kurz ausfallen dürfte. Deiner Abhandlung glaube ich entnehmen zu können, daß Dein Rechner nicht über eine sog. VGA-Karte nebst selbigem Monitor verfügt. Leider funktioniert "Vikings" nur, alleine und ausschließlich mit einer derartigen Konstellation. Da VGA eigentlich schon ein Standard ist, finden wir es sinnvoll, auch Demos zu veröffentlichen, die nicht "abwärtskompatibel" sind. Ich denke nicht, daß wir ein Demo vorenthalten sollten, weil es nicht auf EGA/CGA/Hercules läuft. Falls unsere Leser hier anderer Meinung sein sollten, würde ich doch um rege Benutzung des Postdienstes bitten - die Jungs wollen auch leben und wir brauchen Euer Echo.

VERSCHIEDENES

Hi PC Games!
Zuerst einmal - ganz formell - ein großes Lob an Euch für diese tolle Zeitschrift. Aber warum schreibt Ihr nicht mehr die Motivation in Eure Auswertung (z.B. 1-2 Wochen)? Und warum habt Ihr nicht eine Art Anzeigenmarkt? Ich z.B. suche einen VGA-Monitor und Karte. Zum Schluß sei noch gesagt (in Bezug auf die PC Games 7/93), daß ich die Hülle der Cover-Disk mit zwei Handgriffen öffne.

Mit freundlichen Grüßen: Illja Behnisch

Die Motivation war doch eine sehr schwammige Aussage. Thomas fesselte "X-Wing" wochenlang an den Rechner, während ich schon am dritten Tag das große Gähnen bekam. Damit dieser Punkt wirklich aussagekräftig wäre, bräuchte man eine Art "Normgeschmack", der zum Glück nicht gegeben ist. Einen Anzeigenmarkt suchst Du bei uns aus Platzgründen vergeblich. Allerdings ist es uns ein Rätsel, wie Du mit zwei (!) Handgriffen die Cover-Disk öffnest. Selbst wir "fummeln" da etwas intensiver herum. Aber wir machen einen Deal! Wenn uns ein Leser schreibt, daß er seinen VGA-Monitor nebst Karte verkaufen will, leiten wir es an Dich weiter. Alle Leser die Schwierigkeiten mit dem Öffnen der Cover-Disk haben, verweisen wir auch an Dich.

SOUND

Yo Rainer!
Ich, ein stolzer PC-Besitzer, lese Euer Magazin monatlich und finde es sehr gelungen. Aus diesem Grunde eine Bitte: verändert Euch - falls überhaupt notwendig - nur zum Besseren. So, nun aber zum eigentlichen Grund, warum ich beschlossen habe, Euch zu schreiben. Ich muß meine Spiele immer noch zur Begleitung des Radios genießen, das heißt, ich besitze keine Soundkarte. Peinlich. Eine Soundkarte ist heute ja unumgänglich. Da ich meist aber nicht allzu flüssig bin, bitte ich Dich nun, mir in diesem Punkt weiterzuhelfen. Ich entdeckte in Eurem Heft eine Anzeige "AdLib kompatible Soundkarte für 50 DM!" Jetzt weiß ich nicht, ob ich meinen Sparstrumpf dafür hervorkramen sollte oder noch etwas sparen und ohne Sound auskommen sollte. Bitte um Rat - Stop - danke - Stop - Ansonsten schöne Grüße:

Sebastian Rudy

Jetzt bin ich aber erschrocken - ich dachte schon, Du wolltest mich anpumpen! Stimmt schon, eine Soundkarte gehört heute wirklich schon dazu. Eine AdLib-kompatible ist zwar nicht der letzte Schrei, aber für nur noch 50 DM macht sie doch recht nette Musik. Allerdings ist sie nicht zum Soundblaster kompatibel - d.h. Du mußt auf digitale Sprache, wie sie manche Spiele anbieten, verzichten. Da Du finanziell eng geschnürt bist, wäre es eine Überlegung wert, ob Du nicht ein bißchen länger sparst und Dir eine Karte kaufst, die zum Soundblaster kompatibel ist. Das "Thunderboard" wird z.B. auch schon für maximal

99 DM zu haben sein. Das fände ich auch noch recht preiswert, klänge aber besser. Was Du nun machen sollst, mußt Du schon selbst entscheiden.

▼ RÖHRE

Hallo!

Nun schreibe ich Euch zum ersten Mal einen anonymen Brief, denn als ich den Brief von Clark Kent in der Ausgabe 10/93 gelesen hatte, da mußte ich ihm etwas entgegensetzen. Ich kaufe mir auch mit mehreren Kumpels zusammen mehrere Spiele, so daß jeder die gleiche Anzahl von Originalspielen hat. Der Rest wird kopiert. So können wir uns wenigstens ein paar Spiele mehr kaufen. Müßte ich alles alleine kaufen, würde mein Geld nicht reichen, oder nur für zwei Spiele, weil die echt zu teuer sind, wie Richi sagt. Erst durch die Möglichkeit, daß sich die Spiele kopieren lassen, können wir uns etwas leisten und auch die Softwarefirmen können noch etwas verdienen. Ich bin eben auf Kopien angewiesen. Aber dieser Satz von Clark Kent: "Wer kein Geld hat, guckt in die Röhre anstatt in den Monitor." Das ist doch wohl eine Frechheit. In welche Röhre soll ich denn gucken? Ich konnte mir gerade so einen 486/33 mit 200 MB HD und SoundBlaster leisten - da kann ich nicht noch einen Fernseher kaufen. Ich habe keine Röhre! Sie denken wohl (ich meine jetzt Clark), daß nur die reichen Leute in den Genuß der Computerspiele kommen dürfen. Da bin ich aber nicht einverstanden! Einer der Geld hat, kann leicht sagen, daß er keine Raubkopien macht. Aber wie sieht es denn aus, wenn man arm ist? Ich hätte mir schon viel früher einen PC kaufen wollen, hatte aber kein Geld, kein Geld und noch mal kein Geld. Dann kann man immer in Zeitschriften mitverfolgen, welche Spiele es gibt, wie sie sich spielen lassen (an dieser Stelle ein Lob an Euch - die Berichte sind wirklich gut), und dann soll man in die Röhre gucken?

Aber die Softwarehäuser sind doch selber schuld. Es gibt sogar Spiele, bei denen man eine "Keydisk" verwenden muß, aber selbst die werden gecrackt. Gibt es denn keinen 100%igen Schutz? Können die Programmierer nicht so codiert programmieren, daß es unmöglich ist, die Datei irgendwie zu cracken?

Nun, das reicht erst einmal. Ich könnte noch ewig weiterschreiben, aber sonst wird es nicht veröffentlicht. Ich hoffe, daß ich nicht zu aggressiv war.

Eigentlich kann ich den guten Clark ziemlich gut verstehen. Es ist schon derb, mit ansehen zu müssen, wie sich andere Software für lau besorgen, wenn man selber kräftig gelöhnt hat. Nun fang aber nicht an, ihm eine falsche Einstellung unterzuschieben, denn wenn Leute wie er nicht die Softwareindustrie verdienen ließen, hätten die anderen nur PD zum kopieren.

Die Sache mit der Röhre ist doch nicht wörtlich zu verstehen! Aber sei mal ehrlich - in allen anderen Bereichen ist es doch eigentlich normal, daß man darauf verzichten (in die Röhre gucken) muß, wenn man das nötige Geld nicht hat. Warum sollte das ausgerechnet bei Software anders sein? In Deinem Fall würde ich die Sache mit den Kopien allerdings nicht so verbissen sehen. Es ist zwar immer noch illegal, aber wenigstens gönnt Ihr dem Hersteller doch noch Umsatz. Etwas ins Wundern komme ich immer über die Hardware von Schülern (gehe ich recht in der Annahme, daß Du in diesem Berufszweig anzutreffen bist?), die angeblich kein Geld haben. 486er, 200er Platte, hä? Privat hätte ich auch kein Geld dafür - da muß ich mich immer noch mit einem 486SX und 120er Plättchen bescheiden.

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon auszufüllen an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung: —
2. Heftlayout: —
3. Textqualität: —
4. Themenangabe: —

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

PARTITIONEN

Seit einiger Zeit arbeite ich mit einem alten 286er. Nun möchte ich umsteigen auf einen 486er. Da bisher alle Daten wild in verschiedenen Verzeichnissen verstreut waren, möchte ich den Umstieg auch gleich nutzen, um meine Festplatte zu partitionieren. Bringt das die gewünschte Ordnung? Leider sind meine Computerkenntnisse doch recht lückenhaft und ich wäre Ihnen dankbar, wenn Sie mir in diesem Punkt weiterhelfen könnten.

Peter Gerckner

Große Festplatten können sehr leicht unüberschaubar werden. Durch eine Partition kann man eine Trennung in verschiedene Bereiche (z.B Privat, Anwenderprogramme, Programmiersprachen etc.) vornehmen. Auch haben sich kleine Boot-Partitionen aus Performance-Gründen bewährt. Die Partitionierung ermöglicht nach erfolgter Low-Level-Formatierung die Einteilung der Festplatte in verschiedene Bereiche. Die Einteilung in Partitionen erfolgt mit dem Programm FDISK des Betriebssystems. Allerdings kann man hier allerhand Schaden anrichten, so daß ich Einsteigern nur dazu raten kann, es vom Fachmann ausführen zu lassen. Sollten Sie jedoch zu den ganz Mutigen gehören, empfehle ich Ihnen, sich zumindest ausführlich vorher zu informieren. Eine komplette Anleitung würde den Rahmen dieser Seite sprengen. Mit dem Buch "Die optimale DOS und Windows Konfiguration" von Data Becker (ISBN 3-89011-723-6) sollten Sie zurechtkommen.

DOS

Ich möchte von MS-DOS 5.0 auf 6.0 umsteigen. Ich bin mir aber nicht sicher, ob das wirklich keine Probleme bereitet, wie es mir der freundliche Verkäufer versichert hat. Über Ihre Stellungnahme würde ich mich sehr freuen.

Jürgen Leifert

Um problemlos von DOS 5.0 auf 6.0 zu wechseln, sollten Sie einige Sicherheitsvorkehrungen treffen. Es existiert eine Reihe von Programmen, die bei der Durchführung des Setups Probleme bereiten können, sofern sie beim Start des Rechners geladen wurden. Ich denke hier an Löschschutzprogramme, Festplattencaches und Anti-Viren-Programme. Sie sollten Ihre Autoexec.bat und Config.sys erst in einen Texteditor laden und vor jede Zeile, die ein solches Programm startet, "REM" sowie ein Leerzeichen setzen. Nur "Smartdrive" kann so bleiben wie es ist. Dann noch abspeichern und einen Warmstart durchführen. Nachdem DOS 6.0 installiert wurde, können Sie das "REM" vor den meisten Programmen wieder entfernen. So sollte es eigentlich ohne Komplikationen funktionieren.

SOUND-KARTEN

Ständig erreichen mich Briefe über neu eingebaute Soundkarten, die keinen "Piep" von sich geben. Es wäre müßig, hier alle einzeln abzudrucken, zumal die Probleme fast immer die selben sind. Also starte ich hier zu einer globalen Antwort auf die häufigsten Hilferufe. Ganz selten sind hier Inkompatibilitätsprobleme oder nicht funktionierende Treiber die Schuldigen. Nahezu immer liegt es an der Konfiguration. Dem Computer muß eben sehr genau mitgeteilt werden, wie die Karte heißt und wo sie wohnt, wenn ich das einmal so flapsig ausdrücken darf. Bei der Konfiguration muß der IRQ (Interrupt Request) und der DMA (Direct Memory Access) angegeben werden. Bei älteren Karten meist durch Jumper, bei den neueren findet sich zum Glück immer öfter Software zur Einstellung. Und hieran scheint es meist zu scheitern, zumal sich die beigelegten Handbücher hier oft wenig informativ zeigen. Meist sind die Karten ab Werk auf IRQ 7 gestellt. Sollte dieser IRQ aber von Ihrem Rechner schon vergeben worden sein, müssen Sie einen anderen einstellen. Wenn Sie keine Netzwerkkarte haben, bietet sich IRQ 5 an, aber auch IRQ 3 ist oft möglich. Auf jeden Fall Finger weg von 0, 1 (Tastatur), 4 (Maus), 6 (Diskettenlaufwerk), 8 (Uhr) und 14 (Festplatte). Mit etwas Mut und gutem Willen sollten Sie hier auf jeden Fall die passende Einstellung herausfinden. Wenn nun endlich die neue Soundkarte Töne von sich gibt, scheint Problem Nr. 2 aufzutreten. Nahezu alle Soundkarten haben auch einen "Gameport", der aber nicht funktioniert. Eigentlich auch ganz einfach. Offensichtlich haben Sie in Ihrem Rechner schon einen "Gameport". Ihr Computer kann aber nur einen einzigen ansprechen und ignoriert daher den Neuankömmling. Entweder den neuen Port mittels Jumper mundtot machen oder den alten entfernen. Da der meist auf einer "Multi-IO-Karte" zu sitzen pflegt, auch hier der Griff zum Jumper.

DOS 6.0 VS WINDOWS 3.1

Ich kaufte mir kürzlich einen neuen Computer, auf dem bereits DOS 6.0 installiert war. Natürlich wollte ich auch mein Windows 3.1 wieder darauf installieren. Nun habe ich aber gehört, daß Windows verschiedene Treiber von DOS 6.0 überschreiben würde. Bekomme ich dadurch Probleme?

Jens Schwab

Stimmt schon - wenn man Windows 3.1 mit dem bereits vorhandenen DOS 6.0 installiert, werden HIMEM.SYS, SMARTDRIVE.EXE, EMM386.EXE und RAMDRIVE.SYS des DOS mit denen von Windows überschrieben. Das ist allerdings kein Problem, nur sind die entsprechenden Programme von DOS 6.0 eben besser. Aber auch hier gibt es eine einfache Abhilfe. Ehe Sie Windows installieren, sichern Sie diese Dateien auf Diskette, erst danach installieren Sie Windows. Nun brauchen Sie nur noch (bequem von Windows aus) diese Dateien zu löschen, und durch die auf Ihrer (hoffentlich noch vorhandenen) Diskette ersetzen.

CD-ROM

Ich will mir ein CD-ROM anschaffen. Bekannte warnten mich aber, dies in nächster Zeit zu tun, weil angeblich schon ein neues System für CD-ROMs fertig wäre. Können Sie mir mehr darüber sagen?

Klaus Bogner

Besonders viel kann ich Ihnen dazu leider noch nicht sagen. Tatsache ist, daß IMB ein neues Verfahren entwickelt hat, das es ermöglicht, mittels Laser einer kleineren Wellenlänge gigantische 3 GB (!) auf eine CD-Seite zu speichern. Bis zur Marktreife wird es allerdings noch eine ganze Weile dauern, da derartige Geräte bisher nur im Forschungslabor ihr Dasein fristen.

YO ! JOE !

Schulfrei für Yo Joe !

Ja, richtig gelesen, Japans Schüler bekamen am Jahrestag eines bekannten Beat 'em Up-Spieles von Nintendo tatsächlich schulfrei. Ob es in Deutschland jemals soweit kommen wird, sei dahingestellt.

Zumindest die Voraussetzungen dafür schafft der Software-Hersteller Hudson Soft mit dem Beat 'em Up-Game Yo Joe, das schon vom Amiga her bekannt sein dürfte. Endlich scheint die Marktlücke für gute Action Games am PC gefüllt zu werden. Man denke nur an Flashback oder Prince of Persia 2.
Zwar geht es bei Yo Joe nicht ganz so vollkommen zu - die Figuren bewegen sich nicht so elegant und auch der Rest des Spiels wirkt mehr wie eine Spielhallenversion - ist es doch aber gerade dieser Umstand, der Spiele dieser Art so attraktiv macht. Joystick aus der Schublade und los gehts. Kein langwieriges Handbuchlesen oder lange Ladezeiten. Zudem ist das gesamte Spiel in Assembler geschrieben, um es auch auf langsamer getakteten Rechner spielbar zu machen.
Joe ist Grafitti-Künstler und kennt sich im Untergrund der Großstadt besser aus als jeder andere. Nach einer wilden Flucht verliert Joe seinen Partner Nat und kommt dem Geheimbund Black Secret auf die Schliche, der drauf und dran ist, die Welt zu unterwerfen. Joe muß sich durch sechs verschiedene Level kämpfen, die sich in verschiedenen Umgebungen abspielen. Er wandert durch düstere Schlösser, erklimmt die Höhen des Himalayas und findet sich schließlich in den Labors des sagenumwobenen Mr. X.



Obwohl er eigentlich vor Angst zittern müßte, läßt sich der kleine Joe nichts anmerken.

Die Abenteuer können auch im Zwei-Spieler-Modus mit Joes Freund Nat an der Seite bestanden werden. Zusammen hat man dann sechs Waffen zur Auswahl, vom Tchako über den Brandsatz bis hin zur Motorsäge ist alles dabei, was das Kämpferherz höher schlagen läßt.
Die Steuerung reagiert etwas plump, was wieder das Gefühl der Spielhallenversion weckt, ist aber keinesfalls störend, höchstens gewöhnungsbedürftig.
Begleitet wird man auf seiner Reise von neun verschiedenen Musiktiteln, die im Optionsmenü gewählt werden können. Eine interessante Alternative stellt uns Hudson Soft zum Thema SoundBlaster vor. Das Spiel unterstützt einen Digital/Analog-Konverter, der an den Druckerport LPT1 angeschlossen wird und die Soundkarte ablöst. Sogar ein Bauplan ist vorhanden, der auch für nicht geübte Bastler nachzuvollziehen ist.

Andreas Rizzi ■



Eine kalte Dusche kann manchmal Wunder wirken - und die Frisur zerstören.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 5 MB	Roland
MEM 600 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
D/A-Konverter wird unterstützt.

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Hudson Soft

RANKING

Beat 'em Up

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
65%	70%	70%	75%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	Keydisk

Flight Simulator 5

Der Pottwal der Lüfte

Langerwartet und im Vorfeld hoch gelobt. Der Flight Simulator 5 von Microsoft will allen anderen Herstellern den Weg weisen: Der Wind weht in Richtung SuperVGA. Leider bringt der Großenkel des Urvaters aller Flugsimulationen sonst nur wenig neue Impulse.

Mangelndes Selbstbewußtsein kann dem größten Softwarehersteller der Welt ja nicht vorgeworfen werden. Zwar bringt Microsoft nur alle ein bis zwei Jahre ein Spiel- oder Unterhaltungsprogramm auf den Markt, beansprucht dann aber gleich die Position des Marktführers. An der Namensgebung dieser Produkte fällt das besonders deutlich ins Auge: Die Golfsimulation von Microsoft trägt, einfach aber durchaus nicht ohne Hintergedanken, den Namen "Golf" und der Microsoft Flugsimulator schlicht den Namen "Flight Simulator", also immer den Überbegriff des ganzen Genres. Im Falle des Flight Simulators war das auch über zehn Jahre lang gerechtfertigt, denn die Versionen 2 bis 4 waren stets die



Mit der Cessna im Rundflug über Chicago.

Vorreiter des Genres. Für den FS5 ist ein Platz in den obersten Rängen aber nicht mehr ganz so selbstverständlich wie das noch bei früheren Versionen der Fall war. Zu viele gute Flugsimulationen erschienen in den letzten Monaten, viele davon auf der Basis von völlig



An manchen Stellen wurde der Boden mit Textures "bezogen".

neuartigen Grafiksystemen, die alle Flugzeuge und Bodenstrukturen von Mal zu Mal immer detailreicher und realer auf dem Bildschirm darstellten. Um den Vorsprung der Konkurrenz wettzumachen, wurden bei Microsoft einige Anstrengungen unternommen. Die wichtigste Neuerung ist zweifelsohne die erstmalige Unterstützung des SuperVGA-Modus mit 640 x 480 Bildpunkten in 256 Farben. Außerdem wurde von der schlichten Polygongrafik aus Version 4 Abstand genommen: Mehrere neue Grafiktechniken, wie etwa das speziell für FS5 entwickelte fraktale "Cyber Graphics" und das inzwischen schon etablierte Texture Mapping, hauchen der Bodengrafik und den dargestellten Gebäuden bedeutend mehr Leben ein.

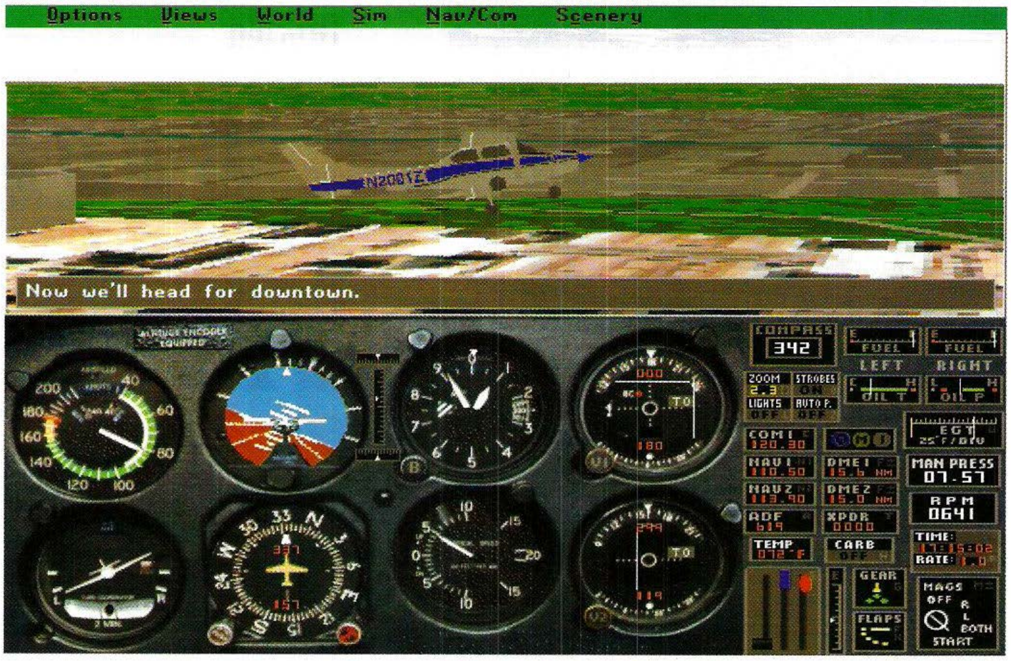
Studieren geht über Probieren!

Wer Flight Simulator 2, 3 oder 4 noch nicht gespielt hat, und das können angesichts der hohen Verkaufszahlen nicht mehr viele sein, kennt wahrscheinlich auch die Konzeption des Programms nicht genau: Der Flight Simulator soll weniger ein Spiel, sondern mehr ein Trainings- und Unterhaltungsprogramm für Luftfahrtbegeisterte sein. Was das eigentlich bedeutet, merkt der Spieler spätestens, wenn der Flieger startbereit auf der Runway steht, sich aber durch keine der "üblichen" Joystickbewegungen oder Tastendrücke zum Abheben bewegen läßt. Um ein ausführliches Studieren des fast dreihundertseitigen Handbuchs wird man kaum herumkommen, außer man war bereits ein Profi im Umgang mit einer früheren FS-Version. Die Tastaturbelegung hat fast nichts mit der üblichen Belegung bei Flugsimulationen von Herstellern wie MicroProse gemein. Alles orientiert sich an realen Flugzeugen, was bereits an der Art und der Präsentation der Fluginstrumente sichtbar wird. Die Cockpits aller vier Flugzeuge wurden dementsprechend auch von Originalfotos eingescannt und möglichst lebensecht in das Spiel integriert.
Die Flugzeuge, in denen sich der Spieler bei der Basisversion in die Lüfte schwingen kann, sind: Das beliebteste Sportflugzeug unserer Zeit, die Cessna in der Version Skylane RG, ein Segelflugzeug, ein Learjet (dahinter verbirgt sich nichts militärisches, sondern

ein modernes Verkehrsflugzeug) sowie der Doppeldecker Sopwith Camel.

Schnell wie der Wind(-ows)!

Um absolute Fluganfänger nicht völlig im Regen stehen zu lassen, wurde ein Fluglehrer integriert, der den Flugschüler vom Start bis zur Landung mit Anweisungen unterstützt. Leider kann man ohne Handbuchstudium auch damit herzlich wenig anfangen, da der elektronische Lehrer davon ausgeht, daß der Schüler mit der grundlegenden Terminologie der Luftfahrt vertraut ist. Auf einfache Komandos wie "Drücken Sie die <PgUp>-Taste, um den Schub zu erhöhen" hofft man vergeblich. Sollte sich Ihr Vogel schließlich doch in die Lüfte erheben, steht gleich die nächste Überraschung bevor: Die SuperVGA-Grafik ist zwar auf Werbebildern schön anzusehen und läßt auf ein rasantes Flugerlebnis erster Güte hoffen, in der Realität sieht es aber anders aus. Selbst mit einem 486/33 MHz wirkt die 3D-Grafik in einer hohen Detailstufe eher wie eine Dia-Show als eine Flugsimulation. Auch auf einem 486/66MHz, also dem schnellsten Rechner, der dem privaten Anwender momentan zugänglich ist, haut die Grafik nicht vom Hocker. Die 640 x 480 Bildpunkte bringen - zumindest hier beim FS5 - keine umwerfende Verbesserung des Flugerlebnisses. Jede Erhöhung der Detailstufe bremst das System weiter aus und so bleibt für den Besitzer eines "normalen" 486/33 nur die Entscheidung zwischen phantastischen Bildern, die allerdings nur ungefähr einmal pro Sekunde erneuert werden und einer verhältnismäßig flüssigen Spielegrafik mit wenigen Details, die in der Realitätsnähe aber weit hinter Programmen wie TFX oder Strike Commander zurückbleibt. Eine Möglichkeit, dieses Dilemma zu umgehen, ist das Einstellen des normalen VGA-Modus, der mit der weitgehend unbekannten Auflösung von 320 x 400 Punkten





Schnell ist hier gar nichts - weder die Grafik noch der Einstieg.

auf allen VGA-Karten (verwendet wurde dieser Modus bisher lediglich in "Aces over Europe") aber dennoch etwas mehr Details erlaubt als der 320 x 200-Punkte-Modus.

Von A nach B über C

Ein Spielziel gibt es bei FS5 grundsätzlich nicht, es sei denn man sieht "Fliege heil von Chicago nach New York" als Ziel an. Daß das für die breite Masse der Computerspieler etwas wenig ist, wurde von Microsoft bereits vor Jahren erkannt und dem wurde auch in früheren Missionen schon abgeholfen. Neben dem etwas langweiligen Anfliegen von Flughäfen wurden noch weitere Flugmodi integriert: Im "Dual Player"-Modus können Sie Ihre Flugkünste über Modem oder serielles Kabel mit einem Bekannten messen. Im "Formation Flying" gilt es, den Flugmanövern eines anderen Flugzeuges möglichst exakt zu folgen und im Spielmodus "Crop Duster" wird Ihre Fertigkeit als Insektengift-Versprüher mit Bonuspunkten bewertet. Theoretisch können Sie mit FS5 jeden Punkt auf der Welt anfliegen, leider ist die Erde in der Grundversion aber noch ziemlich leer: Nur wenige Gebiete (München, Paris und einige Gegenden Amerikas) sind mit Gebäuden und grafisch originalgetreuen Landschaften gefüllt. Wer mehr Details will, wird im Handbuch auf die in Zukunft zahlreich erscheinenden Scenery-Disks verwiesen.

Fazit: Für Leute, die sich gerne mit den Internas der Fliegerei beschäftigen wollen, sicherlich das am weitesten entwickelte Programm, für Spielernaturen aber leider völlig ungeeignet.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 8 MB	Roland
MEM540 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Sehr realistische Steuerung

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Microsoft

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
70%	45%	20%	46%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	englisch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

Dracula

Hunde mit Dra



Dracula, der Meister der Finsternis, ist zurück! Ihre Aufgabe ist es nun, wie Dr. van Helsing im zugehörigen Kinostreifen , seine Schergen zu verfolgen, zu töten und ihre Brutstätten auszurotten, um den Herrn der Finsternis selbst in einem letzten Showdown zu vernichten.

Sie sind Jonathan Harker. Ein Mann, der seine große Liebe an ein Monster verloren hat, das die Gabe hat, die Form eines menschlichen Wesens anzunehmen, um sich so unter die Menschen zu mischen. Dieses Monster, auch als Dracula bekannt, lebt davon, Menschen ihres Lebens zu berauben, indem es ihnen mit seinen enormen Fangzähnen in die Halsschlagader beißt und das Blut aussaugt. Menschen, die von Dracula gebissen wurden, sterben, doch des Nachts steigen sie als Vampire aus ihren Gräbern und suchen nach neuen Opfern, denen sie Blut abzapfen können.



Können Sie sich an solche Szenen im Kinofilm erinnern?

Harker hat sich vorgenommen, diese Wesen, allen voran natürlich Dracula, nicht ungestraft entkommen zu lassen.

Vampir-Action

Dracula entpuppt sich nach dem Laden als ein reinrassiges Actionspiel. Sie sehen die Welt aus der Sicht des Jonathan Harker in einem 3D-Fenster. Sie steuern ihren Charakter mit der Maus durch die Landschaft. Gleichzeitig suchen Sie mit einem Fadenkreuz, mit dem Sie auf die diversen Monster zielen und mit einem Druck auf die rechte Maustaste auch schießen können, den Bildschirm ab. Während der Bewegung durch die Umgebung scrollt die Grafik an Ihnen vorbei. Dadurch bedingt bewegen sich die Gegner natürlich in Realtime durch die verschiedenen Gänge, Räume und Friedhöfe. Ein falscher Schritt und sie stehen genau vor einem der Untoten, Zombies oder Skelette, was des öfteren mit einem schnellen und schmerzlosen Tod bestraft wird.

Level 1-2-3

Das Spiel ist in drei große Abschnitte unterteilt. Level 1 ist ein Friedhof. Dieser Level besteht aus drei Ebenen, auf denen Sie mit den heiligen Oblaten insgesamt 53 Särge zerstören müssen. Am Ende dieses Levels werden Sie mit Dracula als Krieger konfrontiert (siehe Film!).
Level 2 spielt in einer Abtei. Die Abtei erstreckt sich insgesamt über sechs Etagen, auf denen Sie 72 Särge vernichten und Draculas Kristallschlüssel finden müssen. Wenn Sie diese Aufgaben erfüllt haben, müssen Sie gegen Dracula als viktorianischer Gentleman kämpfen.
Der dritte und letzte Level spielt im Schloß des Grafen. Wieder müssen 72 Särge zerstört und vier Schlüssel gefunden werden, bevor Sie sich in die Räume des finsteren Meisters wagen können, um ihn endgültig zu vernichten. Dracula hat nun seine älteste und gefährlichste Form angenommen.

Ich sage...

Schon vor langer Zeit ist in einem Großteil der freien Welt ein Spiel erschienen, dessen Namen ich hier aus Gründen des Jugendschutzes nicht nennen darf. Doch nennen wir dieses Spiel einmal Hundefelsen 4D. Dieses Spiel verfügte schon vor gut anderthalb Jahren über eine unheimlich schnelle 3D-Grafik, mit der nicht einmal Origins Underworld mithalten konnte. Zugegebenermaßen war die Grafik von Underworld vor allem im Decken- und Bodenbereich um einiges

felsen cula?





Vor einem Jahr wären solche Grafiken noch "der Hammer" gewesen...

detaillierter, doch Hundefelsen war eine enorme Demonstration, was der PC im Spielebereich zu leisten imstande ist. Vergleiche ich Dracula mit Hundefelsen, so stellt sich mir die Frage, wieso sich die Leute von Psygnosis eigentlich nicht die Mühe gemacht haben, die beiden Spiele miteinander zu vergleichen. Die Grafik des älteren ist besser, schneller, weniger ruckelig und vor allem mit besseren Animationen versehen.
Wenn man jetzt bedenkt, daß uns in nicht allzu ferner Zukunft mit DOOM und vielleicht auch Terminator Rampage absolute Überhammer in Bezug auf 3D-Action ins Haus stehen, so kann ich Ihnen nur empfehlen, sich das Geld für Dracula zu sparen. Die Wartezeit würde durch den Kauf natürlich bedeutend verkürzt.

Lars Geiger ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 3 MB	Roland
MEM384 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
Kein Bezug auf den Kinofilm.

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Psygnosis

RANKING

3D-Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
40%	55%	55%	60%

Spieleranzahl	1
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner

Dark Sun

Dunkel wie die Nacht

Es ist schon einmal ein gutes Zeichen, wenn einem neuen Rollenspiel ein literarisches Werk zugrundeliegt. Im speziellen Fall von Dark Sun hat Troy Denning, der Autor des New York Times-Bestsellers Waterdeep, für eine ausgeklügelte



Hintergrundstory gesorgt, basiert das Computerspiel doch nicht nur auf dem gleichnamigen Brettrollenspiel, sondern ebenso auf der zehnteiligen Buchreihe.

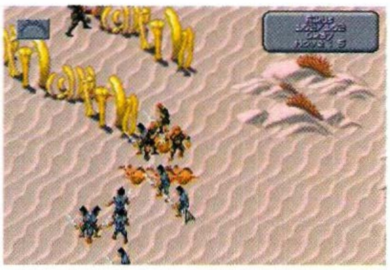
Wer die wirklich ausgezeichneten Bücher (vor allem in der englischen Fassung) schon in sich hineingeschlungen hat, wird sich mit dem Spiel sofort anfreunden. Die literarische Vorlage erzählt von einem Planeten, der von rücksichtslosen Zauberern brutal ausgebeutet wird. Nicht nur, daß sie sich die Bevölkerung untertan machen und selbstvollkommen friedliche Bürger versklaven, nein, sie richten auch noch die ohnehin allmählich schwindende Flora zugrunde. Die Energie für einen Spruch beziehen diese Unholde nämlich aus der Pflanzenwelt, d. h. wird eine Zauberei einmal nicht richtig dosiert, so verwelkt das zuvor blühende Gewächs. Es ist also kein Wunder, daß der ganze Planet sich im Laufe der Zeit langsam zu einer leblosen Wüste verwandelt hat.



Der Kampfmodus bei Dark Sun erinnert in den Grundzügen an die alten Klassiker "Krynn" und "Savage Frontier" (rechts); der Händler übernimmt eine äußerst wichtige Aufgabe im Leben der Helden: Er schustert ihnen die Aufträge zu (unten).

Im Spiel besteht die Aufgabe der Heldengruppe darin, die unterjochte Bevölkerung von ihren Tyrannen zu befreien und die althergebrachte Ruhe und Ordnung wiederherzustellen. Bei der äußerst übersichtlichen und damit auch angenehmen Auswürfelprozedur stechen neben den gewöhnlichen Rassen und Klassen natürlich die neuen Helden ins Auge. "Mul" und "Half-Giant" erweisen sich als hervorragende Kämpfer, Elfen und Halblinge wenden sich hingegen eher den geistigen Aufgaben zu. Das Tolle dabei ist, daß dem Spieler nicht nur Zauberer- und Kleriker-Fähigkeiten zur Verfügung stehen, sondern jedem Charakter zusätzlich eine spezielle PSI-Fertigkeit zugewiesen wird. Eine Menge neuer Ideen wurden also in das Spiel eingebracht!





Großer Spielraum

Zum Glück gibt sich Dark Sun aber auch im Spiel sehr einfallsreich. So bekommt man nicht, wie bei zahlreichen langweiligen Vertretern dieses Genres, einfach einen Auftrag nach dem anderen zugeschustert, sondern kann und muß sich gleich mehrere Probleme aufhalsen, um seinem Ziel möglichst schnell näherzukommen. Zum Beispiel kann man sich primär um die Vereinigung der zerstrittenen Dörfer kümmern und gleichzeitig, aber dennoch sekundär, kleinere Aufgaben wie das Auftreiben rarer Gewürze erfüllen. Wenn man sich allerdings zu viele Probleme ans Bein bindet, so endet das Spielgeschehen bald im Chaos und man muß wieder zu Papier und Bleistift greifen, um Herr der Lage zu werden. Einzigartig ist dabei, daß man sich in einer völlig neuartigen Fantasywelt bewegt, denn der geneigte Spieler wird lediglich in dieses ungastliche Szenario hineingeworfen und muß dann selbst entscheiden, welche Aufträge er annimmt. Deshalb ist es durchaus möglich, daß man sich zunächst an nur schwer lösbaren Problemen versucht - und logischerweise auch kläglich an ihnen scheitert. Die Rolle des harten Superhelden muß man sich also langsam erarbeiten.



Hoher Spielwert

Betrachtet man SSIs große Erfolge, wie beispielsweise Pool Of Radiance oder Dark Queen Of Krynn, so stellt man sicherlich sehr schnell fest, daß der taktische Kampf stark in den Vordergrund gestellt wurde. In diesem Punkt gibt es auch bei Dark Sun keine nennenswerte Änderung, obwohl der spielerische Aspekt deutlich verbessert wurde. Unterhaltungen sind jetzt nicht mehr belanglose Wortansammlungen, sondern zeichnen sich durch eine gehörige Portion Witz und einen hohen Informationsgehalt



Nachdem die Spinnenkönigin abgesetzt wurde, hat der Thronfolger Clik-Tunk die Führung des eigentlich friedlichen Stammes übernommen.

aus, so daß man gezwungenermaßen mit jedem Bewohner des Planeten kommunizieren muß. Natürlich kann man viele Aufgaben auch einfach durch zufällig richtiges Handeln lösen, doch empfiehlt es sich, die sichere Methode zu wählen und jeden Bewohner nach allen Regeln der Kunst auszuquetschen. Oft erhält man dadurch auch spezielle Gegenstände, die bei einem erfolgreich absolvierten Auftrog als Belohnung anstehen. Nur auf diese Weise läßt sich die Gruppe auf Dauer voranbringen, denn die wirklich wichtigen Waffen und Rüstungen findet man nicht neben dem nächstbesten Wüstengewächs.



Der Inventorybildschirm ist sehr übersichtlich.



Der Eingang in die Höhle des Grauens. Zum Glück kann man die Wachen an der Nase herumführen.

Verbesserungen

Obwohl der Kampfmodus im direkten Vergleich mit seinen Geschwistern nur wenige Verbesserungen erfahren hat, kann man doch von einem gewaltigen Fortschritt sprechen. Dark Sun hebt sich von seinen werten Kollegen dadurch ab, daß über den ganzen Bildschirm gespielt wird. Das gilt nicht nur für den normalen Spielmodus, sondern auch für alle Kampfsequenzen. Auf diese Weise wird die ausgezeichnete Atmosphäre weiter verdichtet, kann man doch seine Krieger hinter einer Wand in Sicherheit bringen oder geschickt in alle Richtungen verteilen, um die angreifenden Horden zu irritieren. Die Tatsache, daß keine Menüleiste in diesem Rollenspiel die Sicht auf das Spielfeld versperrt, wird viele eher verblüffen. Auf Tastatureingaben muß dennoch nicht zurückgegriffen werden, denn wie bei den bekannten Sierra-Adventures kann man bei Dark Sun die Funktionen mit der rechten Maustaste auswählen. Hohe Benutzerfreundlichkeit ist damit garantiert.

Grafik und Sound: nebensächlich!

Fanatische Rollenspieler werden die technische Seite schnell beiseite schieben, interessiert sie doch bei einem Spiel eher der Inhalt als z. B. grafische Leckerbissen. Das könnte sich allerdings als Fehler erweisen, denn die große, weite Welt von Dark Sun wurde brillant gezeichnet. Das gilt für die zahlreichen Hintergründe genauso wie für die fiesen Monster und alle anderen Akteure. In puncto Sound gibt sich Dark Sun nicht ganz so perfekt, hört man sich doch an einigen Musikstücken einfach zu schnell satt. Alles in allem ist Dark Sun ein hervorragendes Spiel, das man jedem Rollenspieler ans Herz legen muß.

Oliver Menne ■

SPECS & TECS

	EGA	Tastatur	●
●	VGA	Maus	●
	SVGA	Joystick	
●	EMS	AdLib	●
	386 er	SoundBlaster	●
	HD 10 MB	Roland	●
	MEM600 KB	General Midi	

BESONDERHEITEN
- benötigt 2MB RAM

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
SSI

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	70%	85%	88%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Simon the Sorcerer

It´s not a tric

Neue (Zauber-)Besen kehren gut: Adventure Soft wirbelt auf dem vermeintlich klar aufgeteilten Abenteuer-Markt viel Staub auf.



Die Grafiker haben ganze Arbeit geleistet: Natur wie aus dem Bilderbuch.

Vor einem Jahr sorgte bereits der Auftritt von Westwood Games mit ihrer faszinierenden Kyrandia-Welt für einiges Aufsehen und dürfte der allmächtigen Konkurrenz die eine oder andere schlaflose Nacht bereitet haben. Mit dem Neuling Simon könnte sich dieser Vorgang wiederholen. Denn der junge Held bringt praktisch alle Voraussetzungen mit, um die Herzen der Adventure-Spieler im Sturm zu erobern.

Was bisher geschah

Durch einen dummen Zufall verschlägt es den pubertierenden Hobby-Magier Simon in eine Fantasy-Welt. Dort muß er feststellen, daß Chef-Zauberer Calypso auf mysteriöse Weise verschwunden ist. Um wieder Ordnung ins Märchenreich zu bringen, muß er diesen befreien und eine garstige Hexe besiegen; das ist gleichzeitig auch die einzige Möglichkeit, um in seine ursprüngliche Dimension zurückzukehren. In der sagenhaften Umgebung trifft er auf solch illustre Gestalten wie den mitleiderregenden Sumpfling, kernige Walküren, hungrige Holzwürmer und betrunkene Zwerge. An dieser Aufzählung merken Sie bereits, daß das Spiel nichts und niemanden ernstnimmt - am wenigsten sich selbst. Ungeniert werden Figuren aus Produkten der Mitbewerber zitiert und und auf die Schippe genommen. Beispielsweise baggert Henry Jones in einem Loch nach prähistorischen Fossilien und Simon steuert zur Jahrestagung der Tolkien-Freunde einen Teller Sumpfsuppe bei.

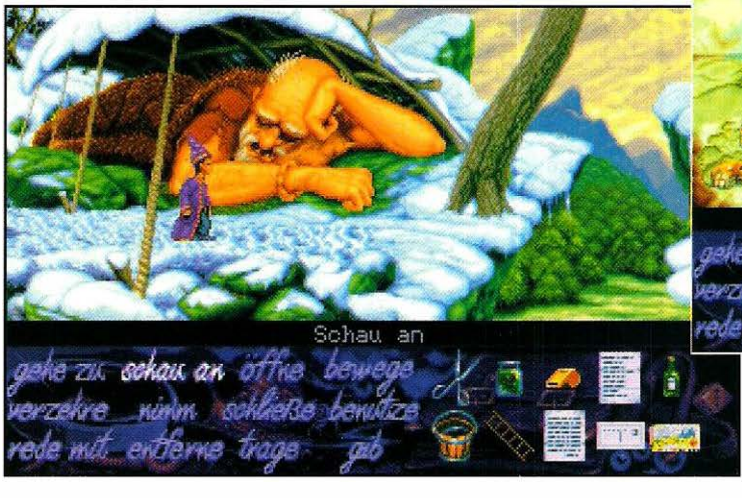
Alles nur geklaut?

Bei all den Anleihen bei berühmten Vorbildern bleibt es natürlich nicht aus, daß man sich auch bei den Schauplätzen hemmungslos bedient. Die Zwergenmine (King´s Quest 4), die Suche nach einer Axt (Legend of Kyrandia), ein Troll auf einer Brücke (Secret of Monkey Island), ein orientalischer Straßenhändler (Indy 4) usw. - die Liste der Beispiele ließe sich endlos fortführen. Simon the Sorcerer ist damit analog zu "Hot Shots" im Kinobereich ein Sammelsurium aus einer ganzen Reihe von anderen Programmen. Zudem war man sich auch nicht zu schade, die wesentlichen Elemente des SCUMM-Systems einfach zu übernehmen. Zwölf Verben, ein Inventory mit Icons sowie eine tadellose Steuerung per Mausklick gestalten das Sätzebasteln beinahe so intuitiv wie bei der Vorlage.

Es grünt so grün

Die grafische Aufmachung ist schlicht und ergreifend phänomenal. Die Hintergründe sind von einer Farbbrillanz und Detailgenauigkeit, wie man es fast nur vom thematisch verwandten King´s Quest kennt. Zudem "lebt" die Landschaft und ist nicht nur bloße Kulisse. Da stürzt plötzlich ein Adler vom Himmel, ergreift eine Feldmaus und verschwindet





Um lange Fußmärsche zu sparen, können Sie auch diese Übersichtskarte verwenden und das gewünschte Ziel einfach anklicken (oben).

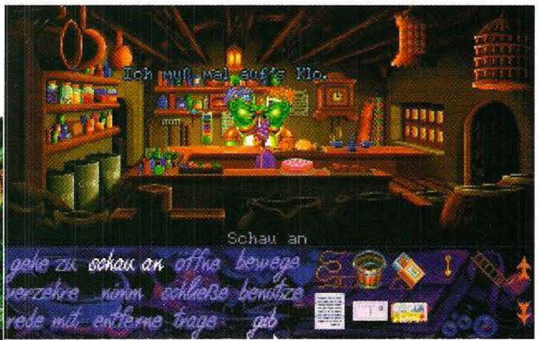
'k, it´s Simon!



Auch die Tolkien-Saga bleibt von den Designern nicht verschont (oben).



O'zapt is': Bei den Zwergen überlebt kein Bierfaß (unten).



Auch nicht unbedingt der neueste Gag: Die beiden Köpfe des Händlers sind sich selten einig.

genauso schnell wie er gekommen ist; Hirsche springen durch die Gegend und Eichhörnchen toben auf Baumstämmen umher. Bei all der Freude über solch grafische Finessen gibt es allerdings zu kritisieren, daß winzig kleine Gegenstände wie Rattenknochen oder Federn in den prächtigen Szenarien kaum auszumachen sind. Der große Zauberwald verführt obendrein zum Verlaufen und manch versteckter Schleichweg bleibt ebenfalls verborgen. Auch Bildschirm-Scrollings, die bei Sierra und LucasArts seit langem Standard sind, werden Sie vergeblich suchen.
Wahre Meisterklasse beweist Simon the Sorcerer bei den exzellenten Kompositionen: In beinahe jeder neuen Situation erschallen neue Melodien, die ein großartiges Ambiente schaffen. Lediglich auf Sprachausgabe müssen Sie verzichten.

Frech wie Oskar

Wir testeten für Sie die komplett deutsche Version - und das Warten hat sich gelohnt! Die Übersetzung übertrifft das Original noch, da man sich eine gewisse Eigenständigkeit (Dialekte, typisch deutsche Kalauer) bewahrt hat, die manch andere Konvertierung vermissen läßt. In der nach oben offenen "Lacher-pro-Minute"-Skala stellt sich der vorwitzige Simon auf eine Ebene mit Tentakeln und Möchtegern-Piraten. Die coolen Sprüche und schlagfertigen Antworten erreichen somit spielend Al-Bundy-Klasse.
Simon the Sorcerer wäre das nahezu perfekte Adventure, wenn die übermäßig leichten Puzzles nicht die Stimmung drücken würden. Hat man erst einmal einen Gegenstand entdeckt, löst der Jüngling das Rätsel am richtigen Ort fast im Alleingang. Zudem gibt eine Eule in einem Baumstumpf so viele Tips, daß Simon zwangsläufig über die Lösung stolpert. Somit eignet sich das Spiel wie kein zweites für Einsteiger und Fortgeschrittene, die höchste Ansprüche an Grafik und Sound stellen, aber eher ein Adventure "light" bevorzugen.

Petra Maueröder ■



Der Sumpfling serviert eine Suppe nach traditionellem Familienrezept.



Kein Märchen ohne Hexe: Ohne ausreichende Zauberkenntnisse haben Sie einen schlechten Stand gegen die resolute Dame.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur ●
● VGA	Maus ●
SVGA	Joystick
EMS	AdLib ●
286 er	SoundBlaster ●
HD 10 MB	Roland ●
MEM 570 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
Bereits ab 16 MHz akzeptable Geschwindigkeit

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Adventure Soft

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
85%	80%	85%	84%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	Handbuch

Lost in Time

Verlorene Zeit

Auf den ersten Blick ist man geblendet: Coktel Vision hat ein neues, grafisch schick gestyltes Adventure auf den Markt geworfen. Beim genaueren Hinsehen wird allerdings wieder einmal deutlich, daß die Verpackung nicht alles ist...

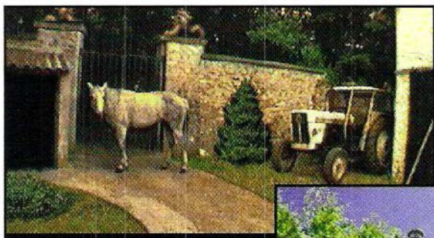
Doralice Prunelier ist eine attraktive Weltbürgerin mit einer Vorliebe für schwer zu lösende Aufgaben - das ideale Medium für die Raum-Zeit-Polizei, die im Jahre 2092 den Diebstahl des hochradioaktiven Materials Americium 1492 aufklären muß. Der Übeltäter, ein "Historphysiker" namens Jarlath Equs, soll den Stoff in der Vergangenheit versteckt und somit das Raum-Zeit-Kontinuum ins Wanken gebracht haben. Doralice muß nun - mit einem Modul für Zeitsprünge ausgestattet - den Dieb durch die Jahrhunderte verfolgen und zur Strecke bringen.

Konfuse Story

Wie schon aus der Zusammenfassung des Spielgeschehens ersichtlich wird, darf man nicht mit rationalem Verstand an Lost in Time herangehen. Die Geschichte über Zeitsprünge zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft entbehrt jeglicher Logik und ist gewürzt mit einer hanebüchenen Portion Pseudowissenschaftlichkeit. Das wirkt sich zuweilen haarsträubend auf die Lösungsansätze des Spiels aus. So öffnet man mit Hilfe eines Gartenschlauchs und eines Lastenaufzugs eine Tür oder baut aus einer leeren Autobatterie, etwas Essig, einem Stück Draht und einer abgerissenen Türklinke einen Elektromagneten. Bei derart abstrusen Gedankengängen wird Hirnschmalz nicht mehr gefragt; stattdessen erliegt man zunehmend der Versuchung, die abwegigsten Dinge auszuprobieren - nach dem Motto "je unwahrscheinlicher, desto erfolgversprechender".

Tolle Grafik, müder Sound

Sicher, Lost in Time sieht gut aus. Opulente, liebevoll gestaltete Grafiken verwöhnen das Spielerauge. Digitalisierte Fotos verleihen dem ganzen einen trügerisch realistischen Touch. Enttäuschend fallen dagegen die in der Werbung angepriesenen Full Motion Videos aus: sie laufen in winzigen Fenstern ab und sind stets so kurz, daß man kaum Details erkennen kann. Der Sound beeindruckt am Anfang noch durch gekonnte Lautmalerei (knarrende Schiffsplanken, Vogelgezwitscher), nutzt sich aber durch ständige Wiederholung dermaßen ab, daß man ihn bald entnervt ausschaltet.



Wie kriegt man das Pferd vom Eingang zum Landhaus weg?





Ein Auszug aus Doralices Notizbuch (unten).

Bestens gelungen präsentiert sich die Steuerung, bei der die Maus die wichtigste Rolle spielt - äußerst komfortabel, mit zahlreichen Extras und intuitiv beherrschbar!

Ein Spiel zum Abschalten

Es ist nicht einfach, Lost in Time zu bewerten. Die einen werden sich an der ziemlich abwegigen Spielidee stören und bald das Handtuch werfen. Andere schätzen vielleicht gerade die Irrealität der Story als ein Mittel, für kurze Zeit der Banalität des Alltags zu entfliehen. Fazit: Bei Lost in Time muß der persönliche Geschmack entscheiden.

Herbert Aichinger ■





Sehr viel tut sich nicht in und um Prunelière. Grafisch zwar ganz ansehnlich, aber innen...

SPECS & TECS

	EGA	Tastatur	●
●	VGA	Maus	●
	SVGA	Joystick	
	EMS	AdLib	●
	286 er	SoundBlaster	●
	HD-23 MB	Roland	
	MEM640 KB	General Midi	

BESONDERHEITEN
- schöne Grafiken
- abgedrehte Story

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 140,-

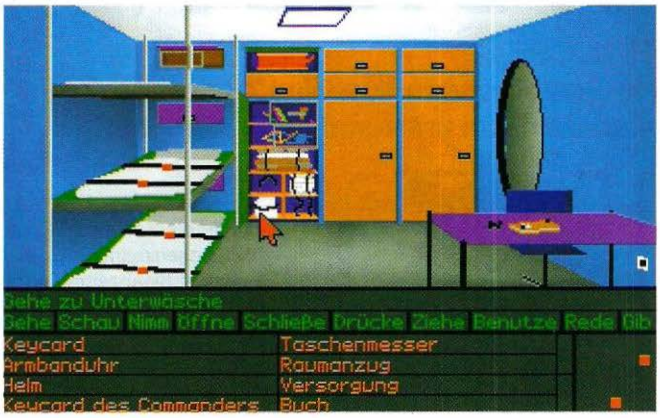
HERSTELLER
Coktel Vision

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
75%	50%	80%	60%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal



Ein Shareware-Spiel mit Ambitionen: Mission Supernova sagt den Großen den Kampf an.



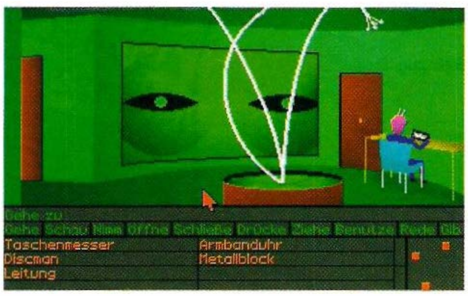
Gespickt mit außergewöhnlich witzigen Einlagen, macht Mission Supernova eine Menge Spaß.

Mission Supernova

Roger Wilco läßt grüßen!

Hier der Beweis: Auch bei uns werden Adventures geschrieben, denen es an Spielwitz und Herausforderung nicht mangelt. Mission Supernova spielt in der Zeit, in der auch der Klassiker Space Quest das Universum unsicher macht. Da jedoch Roger Wilco gerade mit Müllproblemen in anderen Sektoren beschäftigt ist, muß in dieser Geschichte Horst Hummel, der Schiffskoch, allen Heldenmut zusammenraffen, um das Universum und vor allem die eigene Haut zu retten. Was ist geschehen?

Ein Forschungsschiff verläßt die Erde, um in einer wissenschaftlichen Mission einen Stern zu untersuchen, der sich in Kürze in eine Supernova verwandeln wird. Doch schon kurz nach dem Start schlagen die üblichen Sparmaßnahmen der Konstrukteure mit der Explosion des Ionenantriebes voll durch. Ohne jede Chance auf Vollendung des Auftrages verläßt die zehnköpfige Besatzung fluchtartig in der Rettungskapsel das Schiff und kehrt sicher zur Erde zurück. Eigentlich wäre es das gewesen, hätte man nicht vergessen, "Hummel" in seinem gerechten Mittagsschläfchen zu wecken. Alleingelassen, sieht er sich genötigt, das Schiff wieder auf Vordermann zu bringen und zum einprogrammierten Zielort zu fliegen. Dort angekommen, macht er mehrmals Bekanntschaft mit einigen sonderbaren Lebensformen, Gebräuchen und Kaugummi-Automaten, verunglückt lebensgefährlich, wird gekidnappt und unterschreibt unfreiwillig auf einem fernen Planeten namens Axacuss, nach seiner Einbürgerung (§2137b), einen zehnjährigen Werbevertrag mit einem dubiosen Unternehmen. Kann er all diese Strapazen ungeschädigt überstehen? Wird Hummel diesen Vertrag lösen können? Wird er jemals wieder nach Hause kommen? Wird der zweite Teil der Geschichte (der für DM 30.- Registrierungsgebühr erhältlich ist) genauso nervenaufreibend sein? Noch sehen die Axacussaner, bei einem kleinem Computerspielchen, der Zukunft gelassen entgegen.



Zur Spielaufmachung selbst soll folgendes lobend erwähnt werden. Zum ersten haben wir hier ein vollwertiges und uneingeschränkt spielbares Adventure mit phantasievoller Backgroundstory. Die 256 Farben-Grafik ist detailliert und ansprechend, wenn auch nicht aus dem Designerstudio, so aber doch überdurchschnittlich für Software dieser Art. Eingestreute Soundeffekte und animierte Bilder sowie verschiedene Perspektiven lockern den Spielablauf auf. Zum zweiten ist die Bedienung der Aktionen über Maus in einer übersichtlichen Bildschirmleiste einfachst zu bewerkstelligen. Gegenstände können logisch miteinander verknüpft werden oder in sich weitere Funktionen beinhalten.

Zusammenfassend bleibt beim Tester der Wunsch auf weitere Produktionen dieser Autoren, da trotz teilweise kniffliger Rätsel, die zu lösen waren, der Wunsch nach MEHR geweckt wurde!

Mission Supernova

Testversion
1.Teil: DM 5,-
(keine Einschränkungen)

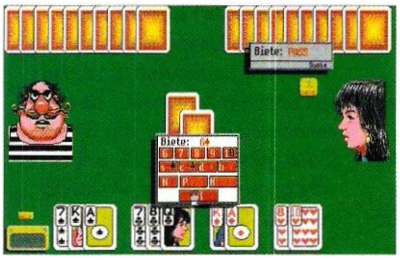
Vollversion
2.Teil: DM 30,-

Pref Club

Kartenspiel mit Nobelambiente

In einem der vornehmsten und exklusivsten Clubs, dessen Türsteher genauso schwerhörig wie penetrant ist, wird allabendlich das Kartenspiel "Pref Club" gepflegt. Clubmitgliedschaft ist Pflicht für jeden, der sich beim Karteln am grünen Tisch messen und bereichern will.

Als Gegner stehen Ihnen die unterschiedlichsten Clubangehörigen zur Verfügung. Ähnlich wie beim Skat spielt man zu dritt um eine bestimmte Punktemenge, die zu Beginn durch Bieten und Erhöhen festgelegt wird. Auch hier gilt es, möglichst viele Stiche (egal mit welcher Augenhöhe) zu machen. Sonderregeln gibt es zahlreiche für Miser, All Pass, Whist, Bullet und Moutain-Spiele, deren einzelne Spieltaktiken man besser der beigelegten Anleitung entnimmt.



Allgemein handelt es sich hier nicht um ein primitives Kartenlegespiel, das man nach zwei Minuten beherrscht und nach zehn Minuten wieder vergessen kann. Man findet den besonderen Reiz in einem ausgeklügelten - in der Realität gespielten - Kartenspiel, bei dem nur überlegter Einsatz der Karten Erfolg verspricht. Im Gegensatz zu vielen anderen Umsetzungen von bekannten Kartenspielen liefert hier der Rechner, ohne Übervorteilung durch Mogeln, ernstzunehmende Gegner ab, die selbst erfahrene Spieler nicht unterschätzen sollten. Die grafische Aufmachung entspricht, neben einigen kleinen Extras, dem Standard von Kartenprogrammen. Hilfe und Anleitung steht während des ganzen Spieles durch den Butler zur Verfügung. Ist man erst einmal zu den Profis aufgestiegen und kann durch raffinierte Spielzüge die Spiele für sich entscheiden, findet man langanhaltenden Spielspaß. Dazu liefert die Vollversion weitere und noch schwerere Gegner, doch schon in der vorliegenden Sharewareversion steht man ständig kurz vor dem Rausschmiß aus dem Club wegen chronischer Kontoüberziehung !

Pref Club
Testversion
DM 5,-
(eingeschränkte Gegneranzahl)
Vollversion
DM 49,-

Windows Entertainment Disk I

Win Treck

Commander Kirk auf der Enterprise. Unendliche Weiten, Sternzeit.... Kommen Ihnen diese Worte bekannt vor? Wenn ja, hier ist einiges anders als bei den vielen bereits erschienenen Programmen zu diesem Thema. Erstens kommandieren wir auf einmal die USS Enterprise 1701-D, das heißt den Koloß von Kaptain Picard - The next Generation. Zweitens handelt es sich um ein Windowsprogramm mit bewegten Grafiken. Ziel und Sinn des Spieles ist es, das Universum von Föderationsfeinden zu säubern und sich auf die Reise zu fernen Galaxien zu begeben. Ein netter Zeitvertreib für angehende Raumkadetten und pensionierte Frachterpiloten.



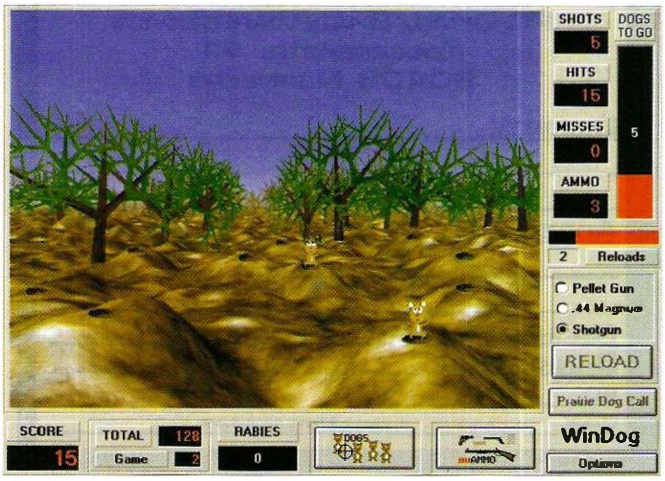
Comp (Pac Man)

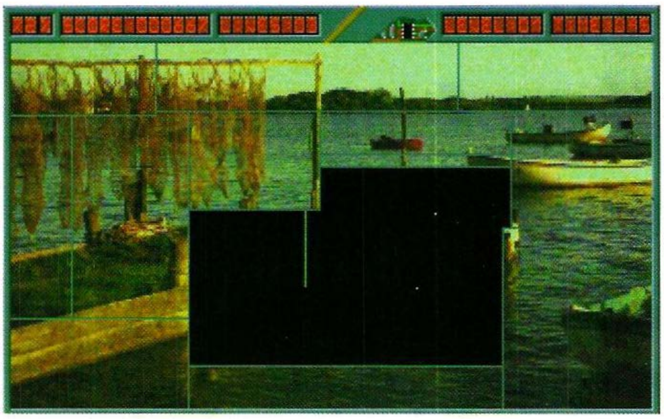
Was kann man hierzu schon sagen. Eine gelungene Version des alten Spielhallenknüllers unter Windows. Wer gerne mal zwischendurch 'ne Runde riskiert, dem fällt das Arbeiten gleich wieder leichter. Doch aufgepaßt ! Muß man das Game schnell in den Hintergrund verschwinden lassen, sollte genug Zeit zum Drücken der Pause-Taste bleiben, da Mr. Pac Man sonst im Hintergrund alleine weiter durchs Labyrinth huscht und jeglichen Highscore verdirbt.

Dog Hunt

Die Zeit der reinen Strategie- und Denkspiele ist spätestens mit diesem 256 Farben-Spektakel vorbei. Schnelle Bewegungen und guter Sound untermalen das Geschehen. Wie auf dem Schießstand müssen Sie die lästigen Erdbewohner, die Ihre Felder verwüsten und sich ab und an in Ihre Wade verbeißen, loswerden. Zur Verfügung stehen mehrere Waffen und dazugehörige Munitionsarten. Die stark stilisierten Ziele erinnern zur Beruhigung des Gewissens nicht an lebende Wesen, sondern eher an Comicfiguren, die am Ende eine weiße Fahne aus einem Erdloch schwenken. Alles in allem ein sehr aggressionslinderndes Spiel für den Windows-Hintergrund!

Spielvergnügen für Windowsanwender.





Am Automaten war dieses Spiel schon ein Klassiker, jetzt auch auf dem PC: Strong Lines!

Strong Lines

Spielklassiker im VGA-Remake

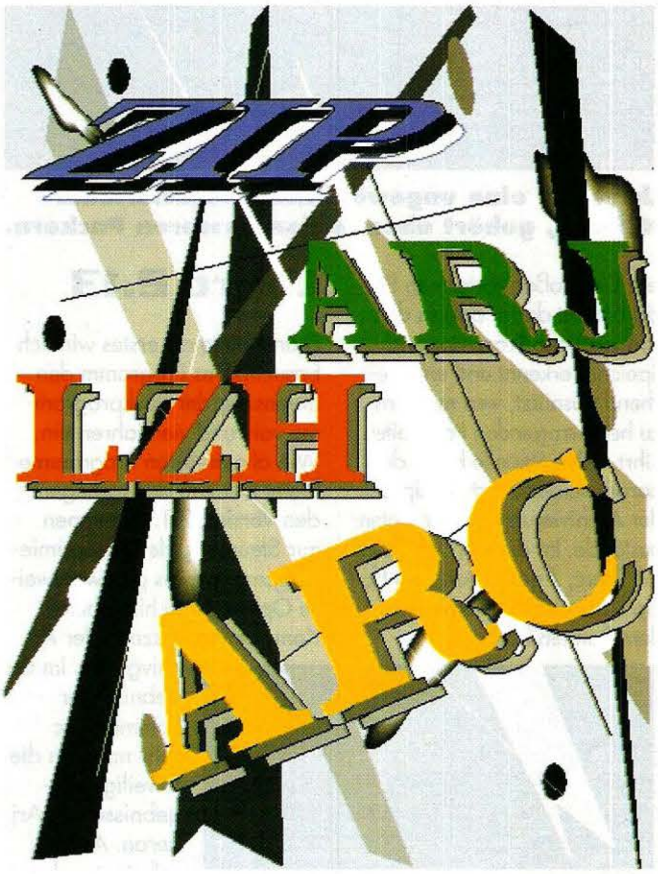
Das vorliegende neue Spiel Strong Lines ist vielen langjährigen Computerfans bereits unter dem Namen Quixx bekannt. Strong Lines stellt ein im VGA-Modus graphisch völlig neu aufgemachtes Spiel dar, das Sie in diesem Outfit sicherlich etliche Zeit vor dem Computer verbringen läßt.
Das Ziel des Spieles ist es, ein Bild bis zu dem durch den Schwierigkeitsgrad vorgegebenen Prozentsatz sichtbar zu machen und dadurch den Level zu lösen. Am Anfang stehen Ihnen dazu drei Leben zur Verfügung. Mit jedem gewonnenen Bild erhalten Sie ein weiteres Leben dazu. Ein "Linemaker" wird mit den Cursortasten gesteuert. Auf freien Flächen ziehen Sie eine Linie hinter sich her. Treffen Sie auf den Rand oder auf eine bereits gefüllte Fläche, so wird die von der Linie begrenzte Fläche aufgefüllt. Achten sollten Sie auch auf Ihre Gegner, deren Anzahl pro Level steigt. Trifft ein Gegner auf eine frische Linie, die Sie hinter sich herziehen, oder den Cursor selbst, so verlieren Sie ein Leben. Ihre Gegner können Sie auch in abgegrenzten Flächen einsperren. Diese Flächen werden nicht gefüllt. Erschwert wird das Spiel durch ein Zeitlimit. Zudem muß darauf geachtet werden, daß der Cursor nicht auf die eigene Linie stößt und auch nicht auf dieser Linie zurückgezogen wird. Als kleine Hilfe kann einmal pro Level die Bewegungsrichtung der Gegner durch Drücken des Feuerknopfes geändert werden. Für jeden Schwierigkeitsgrad gibt es ein eigenes Scoreboard, das auf Platte festgehalten wird. Vor dem Spielstart besteht die Möglichkeit, eine der vier Schwierigkeitsstufen einzustellen und die Musik ein- bzw. auszuschalten. Die von Strong Lines gebotene Grafik erfüllt alle an sie gestellten Anforderungen. Strong Lines ist ein Spiel, in dem Taktik, Geduld und Reaktion groß geschrieben werden. Kämpfen Sie um einen neuen Highscore! In der für DM 29.- erhältlichen Vollversion stehen Ihnen neben mehr Leveln auch noch zwölf verschiedene Hintergrundbilder zur Verfügung.

Strong Lines
Testversion
DM 5,-
(eingeschränkte Rundenzahl)
Vollversion
DM 29,-

Komprimierungstools im Test

Presso-Presso

Das Problem kennt vermutlich jeder, der viele Programme besitzt. Der Speicherplatz auf der Festplatte wird langsam knapp. Sobald man anfängt, die nicht mehr benötigten Programme auf Disketten zu überspielen, merkt man erst einmal, wie viele Disketten für die bereits legal gesammelte Software benötigt werden. Nun gilt es, Abhilfe zu schaffen. Dafür gibt es sogenannte "Packprogramme", deren einzige Aufgabe es ist, den ursprünglichen Platzbedarf der Programme auf ein Minimum zu reduzieren. Bei den hier vorgestellten Programmen sind die erzeugten gepackten Dateien nicht lauffähig, d.h. diese Programme können nur zur Archivierung benutzt werden. Natürlich können Sie mit allen vorgestellten Programmen auch selbstentpackende Dateien erzeugen. Bei den Tests hatten die Kandidaten jeweils eine Textdatei, eine EXE-Datei, eine dBase-Datei sowie ein Corel Draw-File zu packen. Das Abschneiden können Sie der Tabelle entnehmen. Zuvor jedoch zu den Programmen selbst:



Vier Packer im Vergleichstest: Es ergeben sich unterschiedliche Leistungsdaten!

Arj 2.41

Arj gehört zu den seit langem auf dem Markt vertretenen Packprogrammen. Es packt verschiedene Quelldateien in eine einzige Datei. Als Klassiker hat es inzwischen mit der vorliegenden Version 2.41 einen hohen Reifegrad erreicht, wie auch die reichhaltige Liste an Optionen und Befehlen zeigt. Mit den durchgeführten Tests hatte Arj denn auch keine Probleme, sowohl in puncto Geschwindigkeit als auch hinsichtlich der Packgröße. Arj verfügt beim Packen über verschiedene Modi zur Optimierung der Größe der Archivdatei oder der zur Archivierung benötigten Zeit. Wie bei allen anderen Programmen gibt es auch bei Arj die Möglichkeit, über eine der vielen einstellbaren Optionen selbstentpackende Archive anzulegen. Von der Zuverlässigkeit, vom Zeitverhalten und auch von der Größe der gepackten Dateien hat Arj im Test bewiesen, daß es zu Recht zu den meistbenutzten Packprogrammen gehört. Im Vergleichstest verfehlte es nur knapp den ersten

```
Type ARJ -? to display a series of detailed help screens.

C:\UTIL\PACKER>arj a archive *.gif
ARJ 2.39c PRE-RELEASE Copyright (c) 1990-93 Robert K Jung. Feb 28 1993
All Rights Reserved. U.S. Patent No. 5,140,321 and patent pending.
*** This SHAREWARE program is NOT REGISTERED for use in a business, commercial,
*** government, or institutional environment except for evaluation purposes.

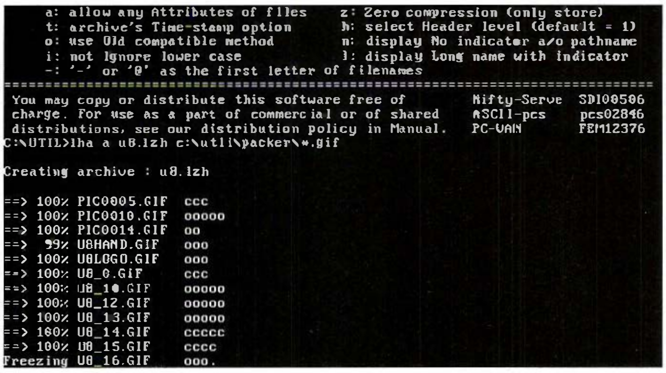
Creating archive  : ARCHIVE.ARJ
Adding    PIC0005.GIF    100.0%
Adding    PIC0010.GIF     99.9%
Adding    PIC0014.GIF     99.7%
Adding    U8HAND.GIF      99.0%
Adding    U8LOGO.GIF      99.7%
Adding    U8_0.GIF       100.0%
Adding    U8_10.GIF       99.9%
Adding    U8_12.GIF       99.9%
Adding    U8_13.GIF      100.0%
Adding    U8_14.GIF      100.0%
Adding    U8_15.GIF      100.0%
Adding    U8_16.GIF      100.0%
Adding    U8_17.GIF      100.0%
Adding    U8_18.GIF      100.0%
Adding    U8_19.GIF      100%
```

Der Arj-Packer kann sich sehen lassen.

Platz, nachdem es in der Vergangenheit immer die besten Ergebnisse aller vorgestellten Kandidaten hatte.

Pkzip 2.04g

Pkzip ist ebenfalls ein Klassiker unter den Archivierungsprogrammen. Es packt eine oder mehrere Dateien in eine Archivdatei. Pkzip besteht insgesamt aus drei Einzelprogrammen:
1. Pkzip packt die Dateien in eine Archivdatei. 2. Pkunzip entpackt diese Datei und 3. zip2exe wandelt Zip-Dateien in eine selbstentpackende Exe-Datei um. Was auf den ersten Blick etwas umständlich aussieht, da für die Archivierung drei verschiedene Programme benötigt werden, erweist sich in der Praxis als recht praktisch. So können Sie die Daten mit Pkzip packen und mit "zip2exe" weitergeben, ohne daß jemand anders das Packprogramm selbst anschaffen müßte. Das gleiche gilt für den Einsatz von Pkunzip - das Entpackmodul darf kostenlos weitergegeben werden. Pkzip selbst bietet außerdem, wie alle anderen Programme, parametergesteuerte Optionen zur Optimierung des Archivierens selbst. Pkzip kann sowohl mit sehr kurzen Archivierungszeiten als auch mit sehr kompakten Archivdateien aufwarten. Ein großer Vorteil von Pkzip besteht darin, daß es den vorhandenen Prozessor und Speicher erkennt und entsprechend ausnützt, was meistens zu hervorragenden Packzeiten führt. Echte Vorteile bietet das parametergesteuerte Pkzip bei der Archivierung großer Datenbestände. Im direkten Vergleich mit Lharc, Arj und Arc geht Pkzip eindeutig als Sieger aus dem Rennen hervor.



Lharc hat eine ungewöhnliche Bildschirmdarstellung, gehört aber zu den besseren Packern.



Pkunzip kann mit zahlreichen Optionen aufwarten, ist aber nicht der beste.

Lharc 2.13

Lharc leitete als erstes wirklich brauchbares Programm den Siegeszug der Packprogramme vor rund vier Jahren ein. Wie alle anderen Programme bietet Lharc in der vorliegenden Version 2.13 Optionen zur Steuerung des Komprimierungsmodus - es gibt wahlweise Optimierung hinsichtlich Komprimierungszeit oder Archivgröße. Im Ergebnis aber kommt Lharc sehr nahe an die jeweiligen Ergebnisse von Arj heran. Auch selbstentpackende Dateien zu erzeugen gehört zum Standard von Lharc. Der Aufruf einer solchen Exe-Datei genügt dann, damit sich die Datei selbst entpackt. Wer schon einmal versucht hat, optimal gepackte Dateien aus einer Mailbox zu entpacken und dabei das entsprechende Packprogramm nicht zur Hand hatte, wird diesen Vorteil sehr zu schätzen wissen. Als Allroundprogramm für die Komprimierung von Dateien in Archivdateien ist Lharc trotz seines etwas vorgerückten Alters noch immer uneingeschränkt zu empfehlen.

Arc 6.02

Dieser Urvater der Komprimierungsprogramme stammt aus dem Jahr 1988. Wie auch alle anderen Programme übernimmt Arc Dateien parametergesteuert in eine Archivdatei. Einstellungen der Packdichte oder eine Zeitoptimierung des Archivierungsvorgangs sind nicht vorgesehen und die Leistungen von Arc, außer in der Komprimierungszeit, können mit den anderen Packern nicht mehr mithalten.
Vom Funktionsumfang her bietet Arc alle notwendigen Grundfunktionen. Wie Pkzip besteht Arc auch aus mehreren Programmen. Das Standardprogramm arc.exe packt Dateien in die Archivdatei und kann sie auch wieder entpacken. Wer nur ein Entpackmodul mit seiner gepackten Datei mitliefern möchte, dem steht arce.exe zur Verfügung. Mit Hilfe des Zusatzprogramms mskarc.exe können Sie archivierte Dateien zur selbstentpackenden Exe-Datei umwandeln.

Shareware-Freeware

Etwas verzwickt liegen bei allen vorgestellten Programmen die Nutzungsrechte. Als privater Anwender dürfen Sie kostenlos (Freeware) mit den Programmen arbeiten, für gewerbliche Zwecke hingegen stehen Registrierungsgebühren zwischen 12 DM und 40 DM an (Shareware).

	Original	Arj 2.41	Lharc 2.13	Arc 6.02	Pkzip 2.04g
Textdatei	**201786**	**52019**	**56895**	**80880**	**51868**
Komprimierzeit		5sec	5sec	4sec	3sec
Faktor		25,8%	28,2%	40,1%	5,7%
Enkomp.zeit		2sec	2sec	2sec	1sec
EXE-Datei	**593808**	**224753**	**239458**	**375371**	**224775**
Komprimierzeit		11sec	17sec	9sec	7sec
Faktor		37,8%	40,3%	63,2%	37,9%
Enkomp.zeit		5sec	5sec	5sec	3sec
DBF-Datei	**3031701**	**213853**	**208661**	**233547**	**203140**
Komprimierzeit		46sec	67sec	15sec	17sec
Faktor		7,0%	6,9%	7,7%	6,7%
Enkomp.zeit		10sec	10sec	8sec	8sec
Corel Draw-Datei	**394052**	**111669**	**112471**	**282825**	**110852**
Komprimierzeit		7sec	9sec	7sec	4sec
Faktor		28,3%	28,5%	71,8%	28,1%
Enkomp.zeit		3sec	4sec	4sec	3sec

Systems '93

Eine tolle Show

Der Name Media Vision sorgte bislang lediglich im Sektor Hardware für Furore. Nun möchte der amerikanische Hersteller aber auch in puncto Software aktiv werden, setzt er doch mit vielen seiner leistungsstarken Peripheriegeräte auf das vielversprechende Neuland Multimedia. Ohne den Ereignissen vorgreifen zu wollen, läßt sich schon in diesem Stadium sagen, daß zumindest das erste Produkt aus dieser Reihe eine gelungene Mischung aus multimedialen Grafik- bzw. Soundorgien und einer tollen Storyline darstellt. Der bis obenhin gefüllte Silberling Critical Path kann vielleicht sogar am Thron vom bislang Klassenbesten 7th Guest wackeln, denn spielerisch gibt sich Media Visions Einstieg in die Softwarewelt auch nicht schwächer.

Critical Path spielt in der fernen Zukunft, in der zwar technologische Fortschritte gemacht wurden, die bösen Buben aber immer noch nicht ganz vom Erdboden verschwunden sind. Als Spieler versucht man nun, eine Söldnerin - ja, dieses Spiel berücksichtigt auch endlich einmal das weibliche Geschlecht - auf ihrem Rachefeldzug zu begleiten. Das erweist sich aber als ganz besonders schwierig, denn der Oberfiesling hat eine Unmenge an dunklen Gestalten um sich geschart, die zudem auch noch durch eine geschickte Genmanipulation ihrem Herrscher bis in den Tod folgen. Das Spiel läuft nun so ab, daß man im Tagebuch des



Alle Sequenzen wurden perfekt digitalisiert, um die Atmosphäre von Critical Path zu erhöhen.

ehemaligen Söldnerführers blättern kann, um wichtige Hinweise über Funk an die junge Heldin weiterzugeben. Gerade diese Spielweise macht Critical Path eher zu einem interaktiven Spielfilm als zu einem durch und durch eigenständigen Programm. Bemerkenswert ist dabei die hervorragend digitalisierte Grafik. Über 40 Minuten an satten Actionszenen wurden aufgenommen, wobei für viele Szenen Stuntmen für die Schauspieler einspringen mußten, so spektakulär und effektvoll wurden sie gedreht. Wilde Kamerafahrten und schnelle Schwenks sind bei den Ambitionen von Critical Path natürlich Ehrensache. Der Sound ist auch umwerfend, jede Szene wird von bissigen Kommentaren der Heldin begleitet und tolle Musikstücke treiben die Spannung auf den Höhepunkt.

Bestaunen konnte man dieses Feuerwerk multimedialer Art am Stand von Media Vision auf der Systems `93.





Critical Path zeigt, daß es sich bei CD-ROM-Produkten nicht immer nur um Festplattenschoner handeln muß. Für die beeindruckenden Videoszenen wurden zahlreiche Stuntmen engagiert. Wilde Kamerafahrten und heiße Actionsequenzen hat Critical Path zu bieten.

Media Vision

Neben Critical Path konnte auf dem Stand von Media Vision ein weiteres Highlight begutachtet werden. Diese neue Hardware-Peripherie beinhaltet zwei Lautsprecher und soll auch mit einem Subwoofer-System lieferbar sein. Ein CD-ROM-Laufwerk wird optional geliefert, das mit einer Übertragungsrate von 300 KB/s aufwarten kann. Das Besondere an diesem Periphe-



Der Laptop als MultiMedia-Maschine: Das hat wahrhaft Seltenheitswert.

riegerät ist, daß man es beispielsweise unter oder über den Monitor stellen kann, um wertvollen Platz zu sparen. Wer Bedenken hat, daß das Gewicht des eigenen Monitors zu groß für dieses zerbrechliche Stück Plastik ist, kann beruhigt werden. Selbst einen 20"-Monitor verkraftet der massive Untersatz spielend. Liefertermin und Preis dieser interessanten Zusatz-Hardware standen zum Zeitpunkt der Drucklegung allerdings noch nicht fest.

MultiVision

Einen Laptop ganz besonderer Güteklasse stellte auf der Systems die Firma MultiVision vor. Aus einer Vielfalt an CPUs (vom 486SX/35 bis zum 486DX2/66) kann der Kunde auswählen und in puncto Hard Disk-Kapazität sind mit 1,2 Gigabyte auch keine Grenzen gesteckt. Zum Clou kann die Multimediafähigkeit dieses portablen Rechners werden, denn optional sind auch Apples Multimedia-Plattform und Quicktime für Windows erhältlich. Dazu kommen noch ein CD-ROM-Laufwerk, eine 16-Bit-Grafikkarte und ein integriertes Audiosystem, das auch ohne externe Lautsprecher Klanggenuß pur bietet. Wird der Computer nämlich für MultiMedia-Anwendungen eingesetzt, so steht ein zusätzlicher Sound-Kanal zur Verfügung, der einen "akustischen Transformator" emuliert und damit die Klangqualität enorm steigert. Kaum zu glauben, daß die tragbare Power-Station ihrer enormen Leistungsfähigkeit nur mit 5, 8 kg Tribut zollen muß. Preis und Liefertermin standen auch bei der M.A.C.H. zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht fest.



Zwei Lautsprecher auf oder unter dem Monitor ist der Wunsch vieler PC-Anwender.

Messebericht: Intermedia

Multimediales aus

Das beschauliche Städtchen Wiesbaden verwandelt sich, von der breiten Öffentlichkeit fast unbemerkt, jedes Jahr im September in das Mekka der Multimedia-Industrie. In wenigen Hallen findet man hier in geballter Form fast alles, was in diesem Markt Rang und Namen hat.

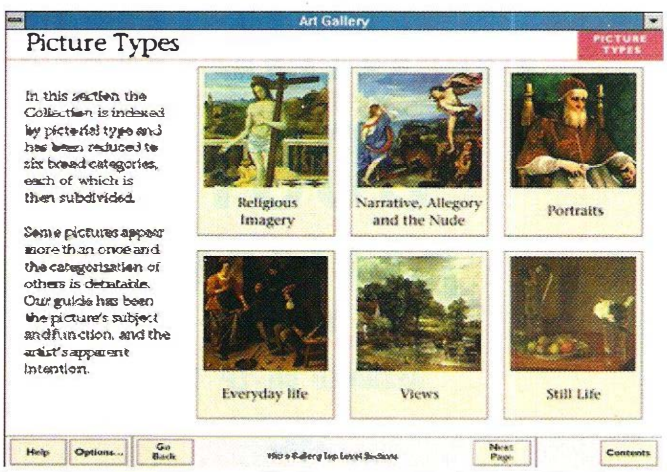
Zielgruppe der Intermedia sind die Multimedia-Profis, und so widmen sich viele Aussteller lediglich dem High-End-Bereich. Doch auch für Normalsterbliche gab's genug interessante Neuigkeiten:

Soundkarten

Auf einem riesigen Stand zeigte Soundkarten-Hersteller Creative Labs unter anderem zwei neue Varianten der SoundBlaster 16: Die SoundBlaster SCSI-2 bietet zusätzlich zu den bekannten Funktionen der SoundBlaster 16 ASP einen SCSI-2-Anschluß. Auf der Multi-CD findet sich ein CD-ROM-Interface, an das alle üblichen CD-ROM-Laufwerke mit AT-Bus angeschlossen werden können. Den Nachfolger der Roland-Karte SCC-1 zeigte die Firma Magic Music. Neu ist vor allem die Möglichkeit, jetzt auch Audio-Daten digitalisieren zu können und maximal zwei Spuren in CD-Qualität direkt auf die Festplatte zu schreiben. Wesentliche Verbesserungen gibt es bei der RAP-10 auch im Bereich der Effekterzeugung zu vermelden. Lieferbar ist die Karte jedoch erst gegen Ende des Jahres.

CD-ROMs

Daß die Firma Microsoft ihr Engagement im CD-ROM-Bereich mit Nachdruck ausweiten will, zeigen die jüngsten Ankündigungen: Wesentliche Titel wie beispielsweise Dinosaurs, das sich in den USA als ein echter Verkaufsschlager erwiesen hat, sollen ins



Neu in der Microsoft-Produkt-Palette: Die Art Gallery umfaßt satte 2.000 Gemälde.



Schlemmen wie Gott in Frankreich: Bacchus bietet Informationen zu 1.000 Weinsorten.

Deutsche übersetzt werden. Das gilt auch für den jüngsten Sproß der Microsoft-CD-Familie, Art Gallery. Auf dieser CD ist die mehr als 2000 Gemälde umfassende Sammlung der National Gallery in London zu finden. Neben den Gemälden selbst hat Microsoft Informationen zu einigen hundert Künstlern sowie exzellente Erklärungen verschiedener Zeichentechniken und Epochen der Kunstgeschichte auf der CD untergebracht. Für knapp 80 Dollar können Sie sich ab November den Kunstgenuß (zunächst nur in englischer Sprache) reinziehen.
Wer meint, ein guter Wein zeichne sich durch einen praktischen Schraubverschluß aus, kann diesen Absatz getrost überspringen. Alle anderen, ob Gelegenheitstrinker oder echter Weinkenner, können sich auf das Erscheinen der CD Bacchus freuen, die - wen wundert's - aus "Frankreisch" kommt. Hier finden sich nicht nur Informationen zu über 1000 (nicht nur französischen) Weinen, sondern auch praktische Tips, welcher Wein zu welchem Gericht paßt. Wer den richtigen Wein gleich bestellen will, findet auf der CD, die Ende des Jahres in französischer und englischer Sprache bei Euro-CD erhältlich sein wird, auch gleich die Adressen vieler Weinhändler.

CD-ROM-Laufwerke

Zwei völlig neue CD-ROM-Laufwerke mit AT-Bus-Interface hat Mitsumi auf der Intermedia vorgestellt: Das FX001 wird direkter Nachfolger des LU005S werden und unterscheidet sich von diesem vor allem durch eine veränderte Mechanik. Die riesige Schublade ist hier einem automatischen Mechanismus gewichen, der dem eines üblichen HiFi-CD-Players ähnelt. Mit 175 KByte/sec und einer Zugriffszeit von 280 ms sind die Daten gegenüber dem LU005 nur leicht verbessert. Mehr Performance bringt das mechanisch gleich aufgebaute FX001D: 350 KByte/sec und 250 ms liegen im Leistungsbereich guter SCSI-Laufwerke. Besonders erfreulich ist der

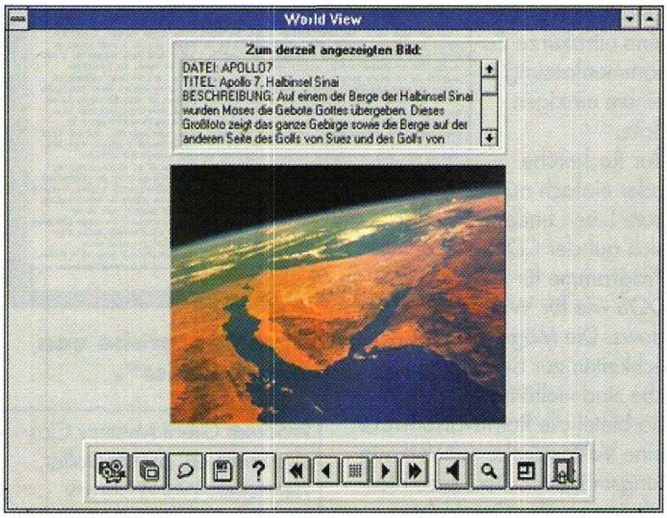
Wiesbaden



Preis: Schlappe DM 450,00 soll das FX001D kosten.
An der Mechanik gefeilt hat auch Texel: Das neue Laufwerk DM-3028 bietet jetzt einen automatischen Caddy-Einzug und Auswurf. Die Performance wurde geringfügig verbessert: 335 KByte schaufelt das Laufwerk pro Sekunde, zum Anfahren einer bestimmten Spur werden durchschnittlich 240 ms benötigt.
Den Nachfolger des CM-205 hat Philips auf der intermedia angekündigt. Das XA-fähige CM-206, das im November für unter DM 600,00 auf den Markt kommen soll, bietet eine Übertragungsrate von 350 KByte/sec und eine mittlere Zugriffszeit von (leider nur) 350 ms.

Multimedia-Kits

Der Trend geht - das zeigte die Intermedia mal wieder - zum Multimedia-Upgrade-Kit, das einen profanen Durchschnitts-PC zur Multimedia-Maschine macht. Drei solcher Multimedia-Upgrade-Kits stammen von Creative Labs: Unter dem Namen "Sound Blaster CD (Discovery)" bietet Creative eine SoundBlaster Pro, ein internes Double-Speed CD-ROM-Laufwerk CR563, ein Paar Lautsprecher und fünf CDs zu einem Preis von rund 900 Mark an. In zwei Varianten erhältlich ist das Bundle "Sound Blaster 16 CD", das in der preiswerteren Performance-Ausführung (ca. DM 1200,00) aus der Sound Blaster 16, dem CR563, einem Paar Lautsprecher, einem Mikrofon, der VoiceAssist-Software und ebenfalls fünf CDs mit einer Light-Version von Aldus Photostyler besteht. Für rund 200 Mark mehr bekommt man die Premium-Fassung, die eine noch umfassendere Palette professioneller Software mit sich bringt.
Wer nur ein CD-ROM-Laufwerk benötigt, kann das CR563 als internes oder externes Gerät zusammen mit einer Interface-Karte auch einzeln erwerben. Dieses CD-ROM-Kit trägt den Namen OmniCD und kostet mit dem internen Laufwerk DM 750,00, mit dem externen Laufwerk 900,00 Mark.



Mit dem Finger auf der Landkarte bzw. auf dem Monitor: World View macht`s möglich!

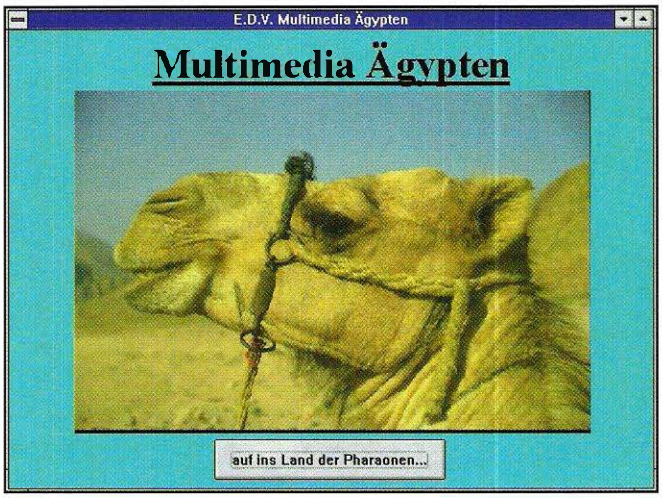
Und sonst?

In Sachen Photo CD konnte Kodak auch auf der intermedia wieder Neues vermelden: Bis zu 700 Bilder oder eine Stunde Hifi-Sound bzw. eine beliebige Kombination daraus lassen sich auf der Photo CD Portfolio speichern. Zusätzlich ermöglicht das Portfolio-Format das Speichern eines Rahmenprogramms auf der CD, das sowohl auf Photo-CD- und CD-I-Playern als auch auf PC und Mac dazu dient, den Benutzer durch die gespeicherten Informationen zu führen. Zur Herstellung von Portfolio-CDs wird Kodak Anfang nächsten Jahres eigene Software anbieten, die Technik aber auch anderen Herstellern zugänglich machen. So könnte sich die Portfolio-CD zu einem interessanten Standard für einfache Multimedia-Anwendungen entwickeln - warten wir's ab.

Richard Vogler ■

Reiseführer Ägypten und Australien

Von Känguruhs und Pharaonen



Man spricht Deutsch: Mit den CD-ROM-Titeln Multimedia Australien bzw. Ägypten liegen zwei komplett in Deutschland produzierte CDs vor, die überwiegend deutsche Texte und nur einige Videoanimationen in englischer Sprache bieten. Über eine Landkarte - quasi das Hauptmenü - kann man sich von Region zu Region hangeln. Zu jedem Ort bietet das Programm dann in der Regel einen kurzen Text sowie einige Bilder, die auf Wunsch kommentiert werden. Rund 300 Bilder und ebensoviele Sounds (Musik und gesprochene Kommentare) bieten genug Material für einen multimedialen Trip nach Australien. Der Einsatz von Video-Sequenzen ist jedoch eher bescheiden ausgefallen: Für Ägypten gibt es gerade zwei Filmchen, und die siebzehn Sequenzen, die über Australien informieren, liegen in englischer Sprache vor.
Gestört hat uns bei beiden Titeln außerdem die träge Reaktion der Steuerung, die teilweise kitschige und unprofessionelle Aufmachung und die nur in Bruchstücken vorhandene Textinformation. Schade auch, daß alternative Wege zur gesuchten Information (eine Gallery wie bei Microsoft oder auch eine Volltextsuche bzw. Hyperlinks) gänzlich fehlen.
Aller Anfang ist schwer: Trotz Schwächen in der technischen Umsetzung sehen wir diese beiden Produkte als wichtigen Beitrag in Sachen deutschsprachiger CD-ROMs.

Richard Vogler ■

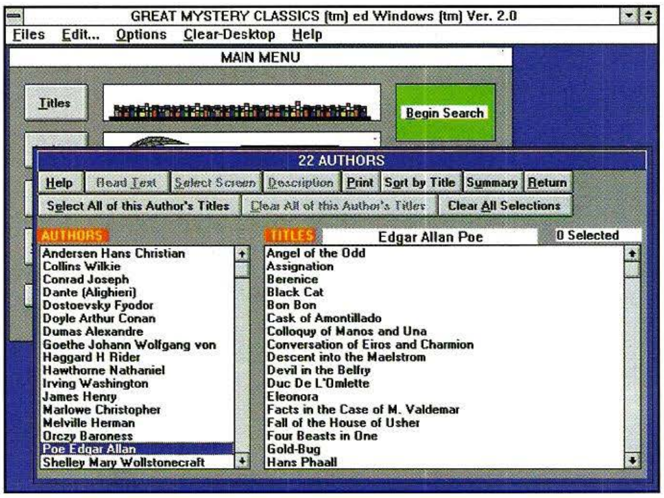


„Down Under": So nennen Australier ihren Kontinent.

Produkt: Multimedia Australien / Multimedia Ägypten
Preis: je DM 99,00
Hersteller: Ebner's Datenvertrieb, Tel. (0211) 658 14 20

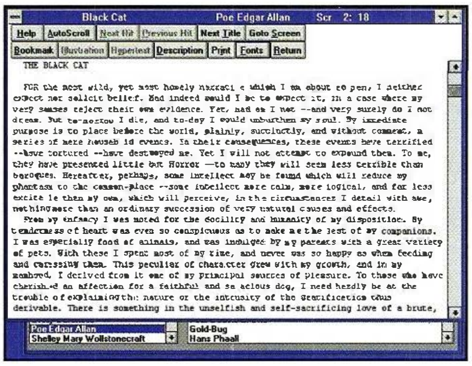
Great Mystery Classics

Edgar Allan Poe und Konsorten



Unter dem Titel Great Mystery Classics wurden auf einer CD exakt 171 (wir haben nachgezählt!) klassische Grusel- und Kriminalgeschichten in Englisch von bekannten Autoren wie Edgar Allan Poe, Alexandre Dumas und Nathaniel Hawthorne zusammengefaßt. Einen großen Teil der CD nimmt Arthur Conan Doyle mit der kompletten Kollektion aller Sherlock-Holmes-Stories ein. In elektronischer Form vorhanden sind aber auch War of the Worlds von H. G. Wells, Goethes Faust oder Oscar Wildes Picture of Dorian Gray.
Praktisch: Zu jeder Geschichte gibt's eine ultrakurze Zusammenfassung in einem einzigen Satz.
Zur Recherche oder einfach nur zum Lesen finden sich auf der CD Programme für DOS wie für Windows. Die Möglichkeiten zur Suche sind vielfältig: So bietet die Retrievalsoftware eine Volltextsuche mit Verknüpfungsmöglichkeiten, eine Klassifizierung der Geschichten nach Ländern, Epochen und Kategorien (Terror, Magic, Murder ...) und vor allem eine sehr flinke Hyperlink-Funktion. Markierte Passagen oder sogar ganze Geschichten können ausgedruckt oder in einer Datei gespeichert werden. Die Windows-Software an sich ist komfortabel, wenn auch noch etwas unausgegoren.
Kurz: Für jeden Anglophilen, der sich für Poe oder Doyle interessiert, ist diese CD eine echte Fundgrube. Für alle anderen: Viel zu wenig Bilder, kein Sound und kein einziges Video - total langweilig!

Richard Vogler ■

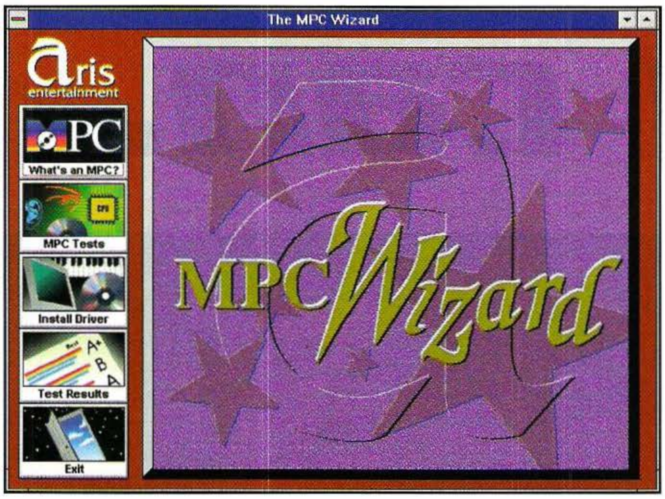


Hier eine kleine Leseprobe von „Great Mystery Classics".

Produkt: Great Mystery Classics **Preis:** ca. 50 US-Dollar,
Hersteller: World Library Inc., Tel. 001-714-748-7197, Fax 001-714-748-7198

MPC Wizard

Ein Programm für alle Fälle



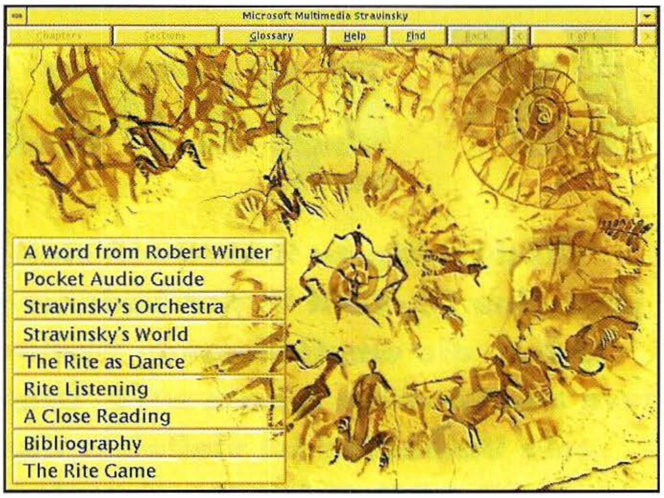
Genügt mein PC den Anforderungen der MPC-Norm? - Diese Frage versucht das von Aris Entertainment auf CD-ROM veröffentlichte Programm MPC Wizard zu beantworten. Erfreulicherweise umfaßt MPC Wizard nicht nur die Beschreibung und Testverfahren für MPC Level 1, sondern auch bereits für den im Sommer dieses Jahres veröffentlichten Level 2. Zur Beurteilung der CD-ROM-Performance werden Übertragungsrate und mittlere Zugriffszeit ermittelt. Der Sound-Test umfaßt das Abspielen von CD-Audio, WAV-Dateien und MIDI-Files, wobei auch die Belegung der Instrumente geprüft werden kann. Neben einer recht umfassenden Testprozedur zur Messung der Video-for-Windows-Performance gibt es noch einen einfachen Farbtest. Erfreulich ist, daß alle Tests ausführlich erläutert werden, so daß auch der Laie versteht, was überhaupt passiert. Mit diesen Tests sind alle wesentlichen Aspekte der MPC-Definition abgedeckt, die sich nicht direkt aus den Datenblättern des Computers ablesen lassen.
Prinzipiell sehr gut, doch leider in der Umsetzung zu rudimentär ist die Idee, auf der CD zusätzlich noch aktuelle Treiber für Grafikkarten, CD-ROM-Laufwerke und Soundboards unterzubringen. Dabei stört uns weniger, daß die Installation der Treiber nicht automatisch vorgenommen werden kann, als vielmehr die Tatsache, daß gerade im Bereich der Soundkarten und CD-ROM-Laufwerke die Liste der aufgeführten Produkte sehr kurz ausgefallen ist. Dies mag zwar mehr an den Herstellern der Hardware denn an Aris liegen - schade ist es allemal. Als kleine Zugabe liefert Aris noch Beispiele aus der MediaClips-Sammlung mit: 60 Bilder, 60 Sounds und eine handvoll Videos sind eine nette Dreingabe, zumal die Qualität durchweg gut ist.
MPC Wizard gibt es zur Zeit nur in englischer Fassung. Eine deutsche Version ist durchaus wahrscheinlich, hat Aris Entertainment doch kürzlich mit der Übersetzung seiner Titel begonnen.

Richard Vogler ■

Produkt: MPC Wizard 2.0
Preis: DM 29,00
Hersteller: Aris Entertainment, **Vertrieb:** New Media World, Tel. (040) 851 10 71

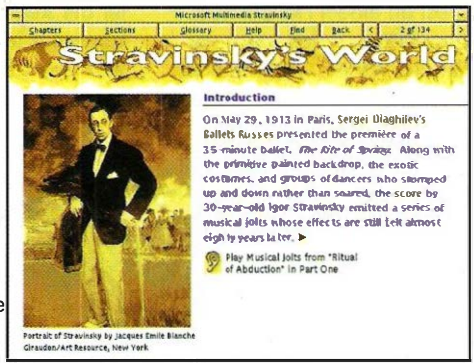
Multimedia Stravinsky

Ein Himmel voller Geigen



Kunst- und Kulturbanausen werden beim Namen Igor Stravinsky gequält abwinken, aber vielleicht sind ja doch ein paar Leser an Dingen interessiert, die über MTV, Michael Jackson und Madonna hinausgehen?
Mit dem CD-Titel Multimedia Stravinsky beschreibt Microsoft in eindrucksvoller Weise das Werk Le Sacre du Printemps des russischen Komponisten, dessen Premiere Anfang dieses Jahrhunderts noch von Buh-Rufen begleitet war. Wie es sich für eine Multimedia-CD gehört, werden die Informationen von zahlreichen Bildern und ausführlichen Audio-Passagen begleitet. Neben der Entstehungsgeschichte, die rund 100 Bildschirmseiten umfaßt, werden auf 70 Seiten die Choreographie des Balletts, auf 160 Seiten eine allgemeine Interpretation und auf weiteren 200 Seiten einzelne Musikpassagen bis zur letzten Pauke erklärt. Neben einem umfassenden Literaturverzeichnis findet sich auf der CD schließlich auch ein kleines Quiz zu Stravinsky, seiner Musik und den zugrundeliegenden Techniken.
Durch den Einsatz von Bildern, Musik und wohldosierten Textmengen gelingt es dem Autor, auf spielerische Art die Musik Stravinskys verständlich zu machen. Begreift man schließlich, welche Instrumente welche Rolle spielen, wie diese im Zusammenspiel eingesetzt werden und welche Geschichte mit der Sprache der Musik erzählt wird, so ist es um die lausigen MTV-Videos geschehen.

Richard Vogler ■



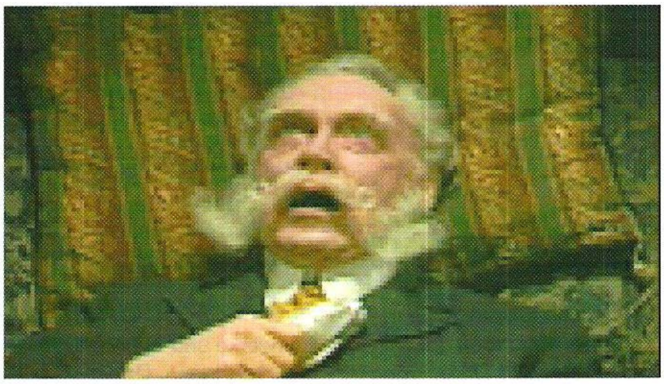
Microsoft Stravinsky bietet viel interessante Informationen.

Produkt: Multimedia Stravinsky
Preis: ca. DM 150,00
Hersteller: Microsoft, Tel. (089) 3176-0

Dracula Unleashed

Bite me! If you can.

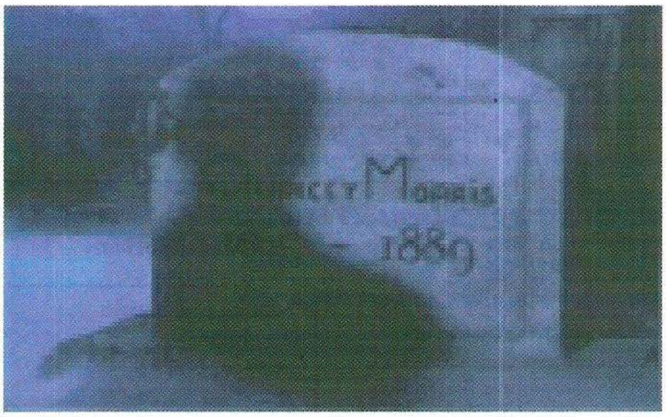
Rechtzeitig zu Halloween steht jetzt eine CD-ROM in den Ladenregalen, die empfindsamen Gemütern das Fürchten lehren wird. Dracula Unleashed ist vielleicht das erste CD-ROM-Spiel, das den Titel "interaktiver Film zum Mitspielen" wirklich verdient.



Von Carl Laemmle bis Francis Ford Coppola haben sich viele große Filmer mit der Sage um den rumänischen Grafen Vlad Drakul beschäftigt. Eine der Überlieferungen besagt, daß jener Graf im 13. Jahrhundert einen siegreichen Feldzug gegen türkische Invasoren führte und mit den Unterlegenen alles andere als ritterlich umging: Jeder einzelne gefangene Soldat wurde bei lebendigem Leibe mit der Brust an einem Holzpfahl aufgespießt, und das sogar vor Drakuls Augen, während der, angeblich mit Genuß, gerade sein Mittagessen verspeiste. Soviel Grausamkeit regte die Geschichtenschreiber jeder Epoche natürlich an. Und so entstand über die Jahrhunderte die Sage um den untoten Grafen Dracula, der, wie es jeder schon einmal gehört hat, andere Menschen durch Biß in Vampire verwandelt und nur durch Sonnenlicht oder einen hölzernen Pfahl ins Herz endgültig ins Jenseits geschickt werden kann. Eine der interessantesten Verfilmungen dieses Stoffes war vor einem Jahr unter der Regie Francis Ford Coppolas in den Kinos zu sehen. Bram Stokers Ur-Roman war jetzt auch die Grundlage für ein Projekt, das der Multimedia-Hersteller Viacom speziell für CD-ROM verwirklichte: Dracula Unleashed ist ein spannendes interaktives Horror-Adventure, das sich lückenlos an Bram Stokers Romanvorlage anschließt.

Nosferatu ist zurück

Die Story ist im Jahre 1899, zehn Jahre nach den grausigen Vorkommnissen aus dem Buch, angesiedelt. Sie steigen in die Rolle von Alexander Morris, dem jüngeren Bruder von Quincey Morris (im Film war er "der Texaner"), welcher einst zusammen mit drei Gefährten, darunter auch Dr. Abraham Van Helsing, den Vampir zurück nach Transsilvanien trieb. In London möchte der junge Alexander den mysteriösen Tod seines Bruders aufklären, der im Kampf gegen Dracula sein Leben lassen mußte. Wie Alexander Morris aber schon bald feststellen muß, ist der Zeitpunkt für den Besuch in Europa leider sehr ungünstig gewählt. Denn es häufen sich die seltsamsten Ereignisse in und um die nebelerfüllte Stadt: Auf Bauernhöfen werden blutleere Viehkadaver gesichtet und nachts in den Parks geschehen mysteriöse Morde, bei denen Menschen mit abgetrenntem Haupt und



Am Grab des großen Bruders: Quincey Morris.



Die Femme fatale in Dracula: Bloofer Lady.



Mit diesem Bowie-Messer wurde Graf Dracula vor zehn Jahren besiegt. Jetzt kommt es darauf an, daß eine geschickte Hand ihn führt.

ohne einen Tropfen Blut in den Adern gefunden werden. Auch im Familien- und Freundeskreis seiner lieblichen Verlobten Anisette Bowen geschehen eigenartige Vorfälle. Ihr Vater Andrew wird am Morgen des 28. Dezember mit schreckgeweiteten Augen tot in seinem Schlafgemach aufgefunden - festgeklammert in seiner Hand ein geheimnisvoller weißer Handschuh, der sich nach genaueren Untersuchungen als Jahrhunderte alt herausstellt. Über Telegramm-Verkehr mit einem rumänischen Pater und viele Kutschenfahrten durch Londons Gassen erfährt Alexander mehr über die Geschichte von "damals" und unter welchen Umständen Quincey ums Leben kam. Der Vampir scheint zurück zu sein, und, was das schlimmste ist, Alexanders Verlobte ist in besonders großer Gefahr. Also muß Dr. Van Helsing schleunigst aus Amsterdam herbestellt werden, denn nur mit seiner Hilfe kann das Grauen gestoppt werden.

Bilder wie im Film

Um die gruselige Story kinogerecht auf CD zu bannen, wurden offenbar keine Unkosten gescheut. Für alle 47 Rollen in dem interaktiven Horrorfilm wurden professionelle Schauspieler engagiert und es wurden Originalschauplätze wie für einen Hollywood-Film nachgebildet. Wenn man den Hintergrund der Herstellerfirma Viacom näher betrachtet, überrascht der betriebene Aufwand auch nicht: Viacom New Media ist Teil der Viacom Entertainment Group, die unter ihren Fittichen unter anderem auch den Fernsehsender MTV beherbergt. Erfahrungen auf dem Bereich der PC-CD-ROM-Spiele haben die Viacom-Programmierer bereits unter dem Namen Icom gesammelt, dem Label also, das für die Spiele der Sherlock Holmes - Consulting Detective-Reihe verantwortlich zeichnet. Über 90 Minuten an Videosequenzen und ein noch längerer Audio-Teil (der kommt allerdings aus der Soundkarte) befinden sich dann auch auf der CD-ROM.

Halb Adventure, halb Kino

Dracula Unleashed ist kein Adventure im gewöhnlichen Stil - mit den vorgefilmten Video-Sequenzen wäre das sicherlich auch nicht sinnvoll. Zwar kön-

Bravo, Bravo. In Dracula Unleashed steckt mehr Spielspaß als in Trilobytes The 7th Guest. Obwohl die Story um Graf Dracula zwar grundsätzlich nichts Neues ist, stimmen bei dieser CD-ROM Verpackung UND Inhalt. Die Rätsel sind nicht zusammenhanglos in das Spiel integriert, sondern verlangen dem Spieler viel Aufmerksamkeit ab. Liebhaber klassischer Adventures werden sich in der Handlungsfreiheit allerdings etwas beschnitten fühlen, da ausschließlich über die Reihenfolge und den Zeitpunkt der einzelnen Kutschenfahrten auf den Spielverlauf Einfluß genommen werden kann. Außerdem kommt nach einigen Versuchen, ein und dasselbe Rätsel zu knacken, vielleicht Langeweile auf, da man sehr oft die selben Filmschnipsel zu sehen bekommt. Auch auf kleinen CD-ROM-Laufwerken mit nur 150 KByte/s Übertragungsrate laufen Text und Bild ohne Stottern oder Zuckeln perfekt synchronisiert ab. Mit dem Schwierigkeitsgrad wurde zwar ein wenig übertrieben, aber wer an den zahlreichen Sackgassen nicht verzagt, kann mit diesem Spiel einige gruselige Abende erleben.



Die liebliche Anisette findet Trost bei ihrer Freundin Juliet. Zum Dinner hält sie sich aber an ihren Verlobten.



nen im Gegensatz zur Sherlock Holmes-Reihe auch Gegenstände aufgenommen und zur Lösung der Puzzles verwendet werden, aber vor allem steht wieder das aufmerksame Zuhören bei den Filmsequenzen im Vordergrund. Darin und in den Eintragungen, die Alexander Morris in sein Tagebuch vornimmt, finden Sie die meisten Anhaltspunkte, wie Sie an die Lösung des Adventures herangehen sollten. Da es grundsätzlich keine stehenden Bilder gibt, muß auch der Bildschirm nicht nach eventuell verborgenen Gegenständen "durchklickt" werden, vielmehr befinden sich alle Objekte, die der Spieler finden soll, auch gleich in einem entsprechenden Eingangsfach im Inventory. Die Art, wie alle Gegenstände benutzt werden, führt zur Steigerung des sowieso schon hoch angesetzten Schwierigkeitsgrades: Bevor man ein Gebäude betritt, in dem ein Gegenstand möglicherweise gebraucht werden kann, muß er der Spielfigur in die Hand gelegt werden. Wurde beispielsweise das Haus eines Freundes, dem man ein Paket überbringen soll, erst einmal betreten, dann genügt es nicht, das Paket zwar im Inventar, aber nicht in der Hand zu haben. Es gilt dann nämlich, die nachfolgende Videosequenz (die dann leider nicht so läuft, wie bei korrekter Übergabe des Paketes) abzuwarten, und das Haus, diesmal aber mit bereitgelegtem Päckchen, noch einmal zu betreten. Bei "normalen" Adventures würden dem Spieler aus dieser Wiederholung sicherlich keine Probleme erwachsen, bei Dracula Unleashed entsteht aber ein Verlust an seinem wichtigsten Verbündeten: Die Zeit läuft ihm davon!

Nicht jugendfrei?

Wer nicht akkurat den Verlauf der Stunden verfolgt und seine Reisen durch London anhand des Stadtplans gut vorausplant, steckt schnell in ernsthaften Problemen: Die Dämmerung kommt schneller als man denkt, und eh man sich´s versieht, findet das Abenteuer ein blutiges Ende. Apropos "blutig": Ein Spiel für Kinder ist Dracula Unleashed sicherlich nicht. Abgesehen von der hohen nervlichen Spannung - und das ist keine Übertreibung - , die vom ganzen Spielkonzept ausgeht, führen die zum Teil minutenlangen SuperVGA-Filmsequenzen, bei denen mit blutigen Spezialeffekten nicht gespart wurde, bei Kindern möglicherweise zu Alpträumen. Erwachsene sollten sich das Horror-Abenteuer also höchstens für ihren privaten Schrank, aber nicht für den weihnachtlichen Gabentisch anschaffen. Für Gruselliebhaber mit starken Nerven ist eine wohlige Gänsehaut nämlich garantiert.

Thomas Borovskis ■



SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er er	SoundBlaster
HD 0 MB	Roland
CD680 MB	General Midi
MEM450 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- 4 MB RAM benötigt

CD-ADVANTAGE
sehr gut

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
90%	93%	88%	85%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 150,-

HERSTELLER
Viacom New Media

Air Warrior

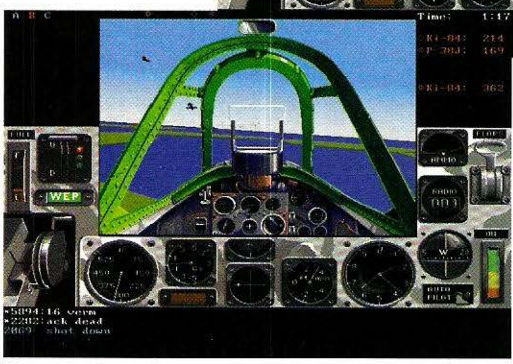
Das Tor zur Welt

Air Warrior ist nicht einfach nur eine Simulation für den Hausgebrauch, sondern der Schlüssel für eine neue Art des Spielens: Mit Tausenden von Wohnzimmerpiloten aus ganz Europa können Sie um die Wette fliegen.

Für sich allein betrachtet, ohne die gegebenen Kommunikationsmöglichkeiten also, hätte es Air Warrior sicherlich schwer, gegen Flugsimulationen wie T.F.X zu konkurrieren. Die grafische Präsentation ist zwar in SuperVGA gehalten, aber eben doch relativ schlicht. Für sich allein darf Air Warrior allerdings auch nicht betrachtet werden, denn hinter der Flugsimulation steht eine Spielidee, die für deutsche Verhältnisse absolut neu ist: grafisch hochwertige Echtzeitspiele, die mit Computerbesitzern aus ganz Europa ausgetragen werden (siehe auch Interview auf Seite 10). Im Spiel stehen zahlreiche Jäger, Bomber und Bodenfahrzeuge aus dem Ersten und Zweiten Weltkrieg zur Auswahl. Es gibt drei verfeindete Länder, für die Sie sich entscheiden können und die schlicht Land "A", "B" und "C" getauft wurden. Nachdem Sie die Verbindung zur englischen GENie-Mailbox aufgebaut haben, können Sie sich in eine bestimmte Spielregion begeben. In jeder Region finden maximal 40 Spieler zur gleichen Zeit Aufnahme. Theoretisch könnten Sie schon auf der Startbahn von gegnerischen Spielern aufs Korn genommen werden. Wenn zu Beginn aber noch keine Flugzeuge in Ihrer Nähe sind, gilt es zu starten, um nach Gegnern oder Freunden Ausschau zu halten. An der CD-ROM-Version hat sich im Vergleich zur Diskettenversion überhaupt nichts geändert. Da die Spieldaten nach wie vor vollständig auf die Festplatte kopiert werden, macht das Anschaffen der CD-Version höchstens für Leute Sinn, die einen 486er besitzen und bei der Installation von Spielen nur ungern Disketten wechseln.

Thomas Borovskis ■





Der Air Warrior kann in Zukunft auch im Netz gespielt werden.

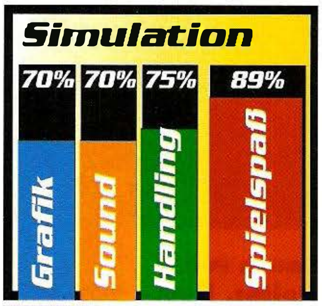
SPECS & TECS

EMS	AdLib
386er er	SoundBlaster
HD 17 MB	Roland
CD 17 MB	General Midi
MEM 550 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
Bis zu 40 Spieler im Modemspiel.

CD-ADVANTAGE
ungenügend

RANKING



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Kesmai

History Line 1914-1918

CD-Line

Nicht nur komplexe Adventures oder Simulationsprogramme nutzen die Vorteile des neuen Mediums CD-ROM. Auch die Strategie-Profis von Blue Byte setzen jetzt auf die silbernen Scheiben mit der hohen Speicherkapazität. Als Erstlings-CD präsentieren sie ihren Mega-Knüller History Line 1914-1918. Dabei wurden gleich mehrere Versionen des Spiels mitgeliefert. Denn neben der deutschen Fassung wurde auch die englische und französische mit auf den Massenspeicher gebannt. Die nützlichste Neuerung ist die Tatsache, daß man die CD-ROM-Version der History Line nicht auf der Festplatte installieren muß, sondern sofort mit dem Spielen beginnen kann. Da dies im allgemeinen jedoch zu längeren Ladezeiten führt, hat man für die Besitzer langsamer CD-Laufwerke auch die normale Festplatten-Version mit auf die Spiegelscheibe gebannt. Ansonsten bietet die History Line leider nicht viel Neues. Es wurden zwar einige hörenswerte Bonus-Audiotracks mit ausgeliefert, doch die stimmungsvollen MIDI-Melodien hätte man besser in das Spiel einbinden sollen, denn nach dem Start der History Line ist man wieder auf den FM-Sound von Sound-Blaster & Co angewiesen. Eine Roland bzw. General MIDI-Unterstützung wurde nicht eingebunden. Schade, viele haben sich wohl mehr versprochen, doch außer gewonnenem Festplattenspeicher birgt die CD keinerlei Vorteile.

Thomas Brenner ■





Rauch ruhig weiter, Kumpel! Bei der CD-Version hat sich nicht viel Neues getan.

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 0 MB	Roland
CD 133 MB	General Midi
MEM 580 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
Bonus Audiotracks

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING

Strategie

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
85%	70%	90%	80%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Blue Byte

Gobliiins 2

New Sound

Nachdem vor kurzem schon die Urversion des Lacherfolgs Gobliiins für die CD konvertiert worden ist, darf die obligatorische Version 2 natürlich nicht nachstehen. Um allen Kobold-Fans das Warten auf den dritten Teil der Adventure-Komödie etwas zu verkürzen, hat Coktel Vision darum jetzt auch eine CD-ROM-Version des vor einem Jahr erschienenen Gobliiins 2 herausgebracht. Hauptansatzpunkt für die Verbesserungen war auch hier der Sound. Das französische Softwarehaus setzt wiederum auf den Einsatz von Audio-CD Einspielungen, die eine absolute Freude für die Ohren darstellen. Während man im ersten Teil nur während den Zwischensequenzen mit Sprachausgabe verwöhnt wurde, sind jetzt alle Dialoge auf der CD gespeichert und so kann man sich schon während des Spiels an den witzigen Stimmen der beiden Kobold-Helden erfreuen. Leider hat man das Prinzip des multinationalen Spiels nicht konsequent durchgehalten. War es doch eine Freude, daß bei den Gobliiins Bildschirmtext und Sprachausgabe übereinstimmten, so bietet dieses Spiel zwar deutsche Texte, aber nur englische Sprachausgabe. Was auf die Dauer etwas irritierend wirkt. Dafür erreichen aber Hintergrundmusik und -effekte einmal mehr ungekannte Brillanz.
Ansonsten präsentieren sich die Gobliiins wieder in gewohnter Gestalt. Wirklichen Freaks empfehle ich deshalb, die kurze Zeit noch abzuwarten, um dann gleich bei Teil 3 der Serie zuzuschlagen.

Thomas Brenner ■

Der Schein trügt, denn es wurden nur die geschriebenen Texte eingedeutscht.



SPECS & TECS

EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
CD 12 MB	General Midi
MEM 550 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
Alle Texte gesprochen (englisch).

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
78%	75%	75%	78%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Coktel Vision

Channel Videodat

... der Computer sieht fern ...

Noch zu den Zeiten, als Homecomputer die Hardwarewelt in festen Händen hielten und Aufbruchstimmung statt DLLs und APIs in den Köpfen der Computerfreaks herrschte, wurde ein genial einfaches und doch überraschend mächtiges Medium aus der Taufe gehoben: das Datenfernsehen.

Was mit dem WDR-Computerclub seinen Anfang nahm und noch mit selbstgebauten Dekodern empfangen wurde, ist mittlerweile den Kinderschuhen entwachsen und findet sich unter dem Namen Channel Videodat beim Privatsender PRO7. Die Sendezeit wurde von wenigen Minuten pro Monat auf 24 Stunden pro Tag ausgeweitet und läßt sich, Kabel und Satellit sei Dank, in ganz Deutschland empfangen. Die Daten befinden sich in dem nicht sichtbaren Teil des gesendeten Fernsehbildes, dem wir bei anderen Sendern VPS und Videotext verdanken.

Was bitte ist ein Tuner?

Die Installation der Hardware geht auch technisch völlig Unbedarften leicht von der Hand, wirft jedoch ein Problem auf, das zu horrenden Folgekosten führen kann: Der Empfänger sucht sich nicht etwa das Videosignal von PRO7 aus dem Antennensignal, sondern ist auf einen "Tuner" angewiesen, der aus der Datenflut des Antennenkabels ein einzelnes Programm herausliest und die Informationen an entsprechenden Ausgängen zur Verfügung stellt. Aber bei weitem nicht jeder Fernseher oder Videorekorder ist mit einem Videoausgang gesegnet (es gibt drei gängige Standards: Cinch: ähnelt einer Antennenbuchse mit sehr dickem inneren Pol, Scart: fünfeckige Steckdose mit vielen schlitzähnlichen Öffnungen, DIN: sieht aus wie der Keyboard-Eingang eines PC). Ist es andererseits der Fernseher, der den Empfänger mit dem Videosignal versorgt, muß während der Empfangszeit unbedingt PRO7 laufen, ein Umschalten würde die Übertragung sofort beenden. Das letzte Problem ergibt sich aus der meist erheblichen Entfernung von Computer und Videotuner: die Verkabelung. Lange Antennenkabel verschlechtern die Empfangsqualität, lange (mindestens siebenadrige) serielle Kabel sind nicht eben billig.

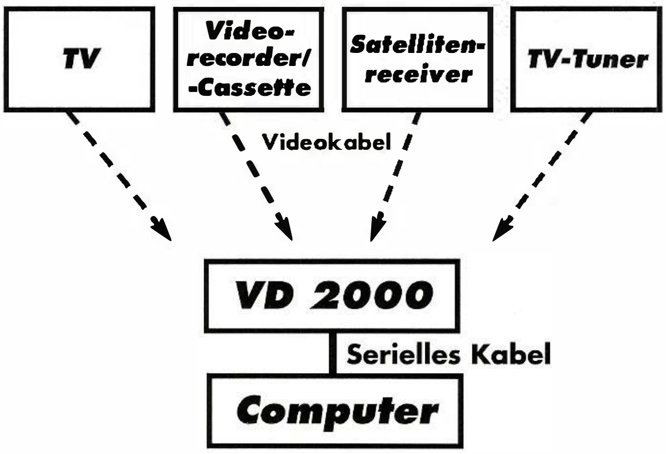
Informationsflut

Ist dann noch eine serielle Schnittstelle bereitgestellt worden (die Maus bleibt unbedingt am Rechner), kann man sich auch schon den angenehmen Seiten von Channel Videodat zuwenden. Die Empfangssoftware installiert sich größtenteils selbst und glänzt

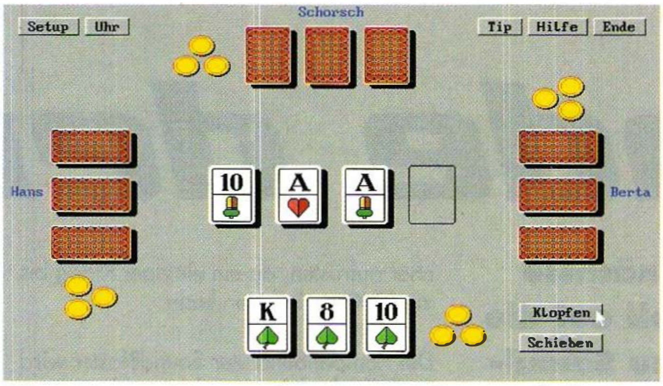


Sogar die aktuellen Börsenkurse lassen sich ins Haus holen.

mit einer leicht zu verstehenden Oberfläche, die das dünne Handbuch weitestgehend entschuldigt, zumal eine gute Online-Hilfe zur Verfügung steht. Channel Videodat bietet eine Reihe interessanter Dienste, deren Nutzen jeder Anwender aber sicherlich unterschiedlich bewertet. So werden zum Beispiel ständig die neuesten Pressemeldungen des Deutschen Depeschendienstes ddp ausgestrahlt, wodurch man stets aktueller informiert ist als Videotextanwender oder gar Zeitungsleser. Weiterhin werden zwei "Magazine" übertragen, Videodat Direkt und Videodat Infothek. Die beiden Magazine unterscheiden sich inhaltlich nicht wesentlich und beinhalten - neben unglaublichen Mengen an Werbung - sortierte Pressemeldungen zum Thema Computer, aktuelle Informationen zu Channel Videodat sowie buntgemischte Meldungen und Termine von Messen, Konzerten und vielem mehr. SCO (ein Unix-Hersteller) stellt seinen Händlern über Videodat Programme und Updates zur Verfügung, Börse Online sendet seinen registrierten Empfängern Börsenkurse ins Haus.



Channel Videodat läßt sich sehr einfach an jeden Computer anschließen. Hier das Schema.



Dieser wunderbare Verzeichnisbaum wird von Videodat erstellt.

Individuell

Die Dekoder besitzen einen EPROM-Baustein, in den die Seriennummer eingebrannt wurde. Über diese Nummer wird jeder Dekoder individuell für den Empfang der folgenden Daten freigeschaltet oder gesperrt. Das Abschicken der Registrierkarte ist erste Pflicht eines Videodatnutzers, unregistriert lassen sich nur wenige Dienste empfangen. So ergibt sich eine hohe Sicherheit vor Datenmißbrauch. Auch weitere interessante Möglichkeiten ergeben sich aus der individuellen Adressierung: der Shareshop.

Fast eine Mailbox

Die weitaus interessanteste und bekannteste Anwendung des Channel Videodat ist die Übertragung von Programmen aus dem Shareware-, Public Domain- und Freewarebereich. Täglich werden circa sieben Stunden kostenlos Software aus allen denkbaren Bereichen übertragen. Neben vielen Spielen für DOS und Windows finden sich auch Sammeltellerverwaltungen, Datenbanken, Texteditoren, Tools und teils auch Grafikdateien. Die Qualität der kostenlos zu empfangenden Daten ist aber äußerst schwankend; neben den scheinbar ersten Übungsprogrammen von Hobby-Basic-Programmierern finden sich auch (selten genug) echte Highlights. Neben KFZ-Verwaltung und der 1000sten DOS-Shell finden sich dann auch die wichtigsten Kompressions- und Virensuchprogramme, Monatsdisketten von Zeitschriften und Computerclubs, grafisch anspruchsvolle Kartenspiele und sinnvolle Windows-Tools.
Neben diesem kostenlosen Angebot gibt es den bereits erwähnten Shareshop. Dort werden Programme aus dem Sharewarebereich angeboten, die zwar ein ähnliches Spektrum abdecken wie die kostenlosen Programme, aber eine wesentlich höhere Qualität aufweisen. Hier finden sich dann auch klangvolle Namen wie VGA-Copy, GraphicWorkShop, Commander Keen u.v.m., deren Empfang zwischen einer und acht Mark kostet. Der Betrag wird von einer Kontodiskette abgebucht, die vom Channel Videodatbetreiber gekauft werden muß. Geht das Geld darauf zur Neige, genügt ein Anruf und der bestellte Betrag wird über Videodat wieder auf die Diskette aufgebucht - aber natürlich auch vom realen Bankkonto abgebucht.

Technisches

Die Realisierung des Datenfernsehens ist durchaus interessant: Pressedienste, Software, die Magazine usw. werden nicht nacheinander ausgestrahlt, sondern parallel über den Äther verschickt. Die Folge sind kurze Wartezeiten, aber natürlich auch traurige Übertragungsraten. Die theoretisch mögliche Geschwindigkeit von 15000 Baud (1,5 kByte pro Sekunde) reduziert sich beispielsweise beim Softwareempfang auf ca. 400 Byte/s; dieser Wert ist seltsamerweise starken Schwankungen unterworfen. Das stündlich ausgestrahlte Inhaltsverzeichnis der beiden Softwarequellen, mit dessen Hilfe der Empfangssoftware die zu empfangenden Dateien mitgeteilt werden, bremst den Datenempfang für über zehn Minuten auf ca. 200 Byte/s ab - da sind wir schon im Bereich eines Billigmodems. Nach dem Empfang des Inhaltsverzeichnisses stellte sich übrigens heraus, daß dem Testmuster eine veraltete Empfangssoftware beilag, die freundlich darauf hinwies, daß das Inhaltsverzeichnis nur noch mit neueren Programmversionen zu betrachten ist. Die neue Programmversion stellt sich grafisch aufwendig und weitaus mächtiger dar als ihr Vorgänger, erstaunte aber mit einer Vielzahl von Fehlern.

Videodat contra Modem

So wunderbar die Videodat-Welt auch aussieht, eine Anschaffung sollte hier gut überlegt werden. Steht kein geeigneter TV-Tuner zur Verfügung, gelangt man schnell an den Boden des Geldbeutels. Die Empfangsqualität ist auch entscheidend; empfängt man PRO7 über Antenne, sollte man schon direkt unter dem Sendeturm wohnen, sogar der Kabelempfang wird von alten elektrischen Geräten gestört - die Empfangssoftware verzeiht diese Sachen nur in den seltensten Fällen und schickt die aktuelle Ausstrahlung in den Datenhimmel. Auch die kostenlos zu empfangenden Programme lohnen die Anschaffungskosten nur sehr langfristig. Für den Preis des Videodat-Empfängers kann man sich immerhin ein gebrauchtes Modem mit hohen Übertragungsraten zulegen, das einem die Möglichkeiten der DFÜ-Welt eröffnet. Die über den ShareShop angebotene Software kommt meist teurer als die gleichen über Mailboxen bezogenen Programme. Dies gilt jedoch nur, wenn sich im Ortsnetzbereich eine Mailbox befindet, die bereitwillig ihre Software zur Verfügung stellt. Andernfalls schießt die Telefonrechnung durch das Telefonieren im gesamten Bundesgebiet in unermeßliche Höhen, da viele Mailboxen ihre Programme nur im Tausch anbieten. Für Channel Videodat spricht außerdem die ständige Verfügbarkeit; Mailboxen mit interessantem Softwareangebot und Diskussionsforen sind grundsätzlich besetzt oder gerade nicht in Betrieb.

Für "Software-Sauger" ist Channel Videodat eine interessante und ernstzunehmende Datenquelle. Unter den kostenlosen Programmen finden sich vernünftige Programme in ausreichender Anzahl, der ShareShop kommt meist billiger als Shareware-Versender und die weiteren Dienste sind ein mehr als angenehmer Nebeneffekt.

Harald Wagner ■

STECKBRIEF

Gerät: externer Empfänger oder 8Bit-Steckkarte für Channel Videodat (PRO7) und WDR-ComputerClub.

Anschlüsse: Cinch - Video-In
V.24 - 25 polig
Western - Buchse

Zubehör: Scart-an-Cinch-Kabel
Serielles Kabel (nur für externes Gerät)
Empfangssoftware

Preis: ca. 300 DM

Marktübersicht Soundkarten

Das Ende der

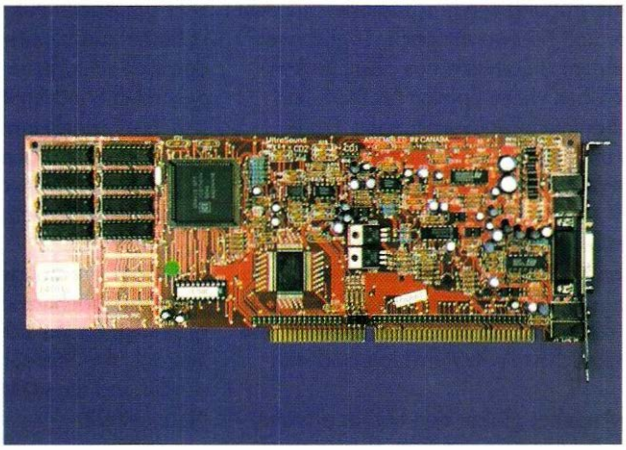
Das Ende der FM-Synthese naht: Die nächste Generation von Soundkarten setzt voll auf die Wavetable-Technologie und nutzt dazu Soundchips, wie sie derzeit nur in professionellen Synthesizern zu finden sind. Haben die klassischen FM-Karten trotzdem noch eine Existenzberechtigung?

Ohne Zweifel steht uns eine neue Generation von Soundkarten ins Haus, die in puncto Klangqualität nur noch wenig mit dem berüchtigten "Computersound" zu tun hat. Obwohl die neuen Klangwunder ihre Fähigkeiten nur beim Abspielen von MIDI-Dateien (unter Windows beispielsweise) offenbaren, profitieren schon jetzt zahlreiche Spiele von den neuen Sound-Möglichkeiten: Viele neue Titel bieten bei der Installation die Möglichkeit, zur Ausgabe von Musik eine General-MIDI-Option anzuwählen. Statt an den FM-Synthesizer der Soundkarte werden die Musikdaten dann an eine MIDI-Karte geschickt - das Ergebnis ähnelt mehr dem Soundtrack eines spannenden Kinofilms als dem künstlich klingenden Sound, der bisher aus Computerlautsprechern drang.

Zur Zeit nutzen die meisten Spiele zur Sounderzeugung noch PCM-Sound und FM-Synthese: Zur Generierung von Spezialeffekten und der Sprachausgabe einerseits werden 8Bit-Samples in Form der sogenannten PCM-Sounds wiedergegeben, zur musikalischen Untermalung andererseits setzen die Programmierer auf die Fähigkeiten des FM-Synthesizers, den man auf praktisch allen Soundkarten findet. Übrigens: Wenn Sie mit Begriffen wie "Wavetable" und "FM-Synthese" nichts anfangen können, dann sollten Sie einen Blick in unser Glossar mit weiteren Begriffserklärungen werfen.

In diesem Vergleichstest müssen sich die besten FM-Karten mit den neuen Shooting-Stars der Wavetable-Generation messen. Dabei zeichnen sich gleich mehrere Trends ab: Erstens bringt die neue Technik auch neue Hersteller ins Spiel; so engagieren sich jetzt zum Beispiel auch Spea und Orchid auf dem Markt der Soundkarten. Zweitens geht der Trend zur Emulation: Auf den neuen Karten findet sich eine enorme Intelligenz in Form eines DSP, mit dem nicht nur Wavetable-Sounds abgespielt und verändert, sondern auch andere Standards wie SoundBlaster emuliert werden können.

Gravis Ultrasound



Die Ultrasound der kanadischen Firma Gravis galt lange Zeit als Geheimtip im Bereich der Wavetable-Synthese. Durch den völligen Verzicht auf einen FM-Synthesizer ist die Karte, die über einen 32-stimmigen Wavetable-Synthesizer verfügt, ausgesprochen preiswert. Im Gegensatz zu anderen Wavetable-Karten sind auf der Ultrasound keine ROM-Samples vorhanden: Alle Klänge werden in das auf der Karte befindliche RAM geladen. Normalerweise ist die Karte zwar nur mit 256 KByte RAM ausgestattet, sie kann jedoch durch einfaches Einstecken von weiteren RAMs bis auf ein MByte ausgebaut werden. Um auch komplexere Instrumente verwenden zu können, muß man die Karte beinahe zwangsläufig auf ein MByte Speicher aufrüsten, da ein einziger Klang bis zu 40 KByte belegen kann.

Die Kompatibilität zur SoundBlaster wird im Falle der Ultrasound rein softwaremäßig über einen Treiber erreicht, der im Lieferumfang der Karte enthalten ist. Zahlreiche weitere Treiber sind als Freeware oder Shareware erhältlich und bieten neben einer MT-32- auch eine General-MIDI-Kompatibilität. Neben selten auftretenden Kompatibilitätsproblemen ist der einzige Haken bei dieser Karte, daß es (noch) nicht möglich ist, gleichzeitig SoundBlaster- und General-MIDI-Sound abzuspielen.

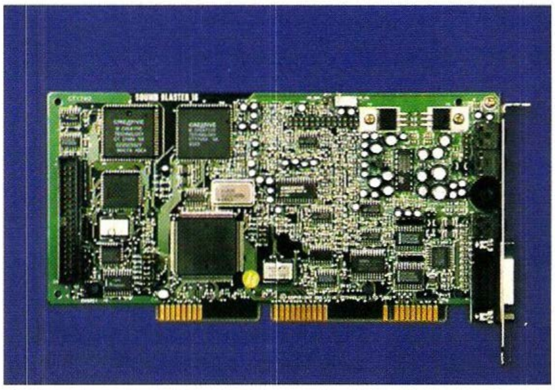
So richtig auftrumpfen kann die Ultrasound beim Abspielen von MIDI-Songs unter Windows, denn die Qualität der Instrumente ist überraschend gut. Bei der Simulation der FM-Synthese jedoch klingen die Instrumente teilweise stark verfremdet. Die Aufnahmefähigkeiten sind eher durchschnittlich: Samples lassen sich nur in 8 Bit, dafür aber mit 44.1 kHz und in Stereo aufnehmen; eine 16Bit-Erweiterung soll demnächst verfügbar sein.

Die Installation der Software wird problemlos durch das Starten einer entsprechenden Utility erledigt, die auch gleich die nötigen Treiber für Windows zur Verfügung stellt. Die Dokumentation liegt zur Zeit noch in Englisch vor, eine deutsche Fassung ist nach Auskunft des Distributors in Vorbereitung. Eventuell nötige Änderungen und Patches für Spiele sind erfahrungsgemäß innerhalb kürzester Zeit verfügbar und sollen in Zukunft auch über eine Mailbox in Deutschland kostenlos zur Verfügung gestellt werden.

- *+ nachladbare Instrumente*
- *+ 32-stimmige Wavetable-Synthese*
- *– wird ab Werk nur mit 256 KByte RAM ausgeliefert*
- *– gelegentliche Kompatibilitätsprobleme*

Krachmacher

SoundBlaster 16 ASP



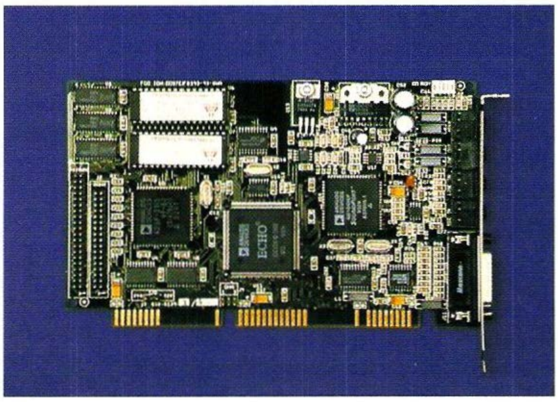
Auch beim Marktführer in Sachen Soundkarten tut sich einiges, obwohl man zur Zeit noch voll auf die SoundBlaster 16 mit FM-Synthese setzt. Diese Karte wird nun bereits in sieben (!) Variationen angeboten, die sich im Lieferumfang, dem Signalprozessor und den Anschlußmöglichkeiten für CD-ROM-Laufwerke unterscheiden. Für Einsteiger ist die SoundBlaster 16 Basic für DM 299,- interessant, die ohne Signalprozessor (der hier ASP genannt wird) und nur mit Minimal-Software auskommen muß.

Getestet haben wir die Standardvariante SoundBlaster 16 ASP, die für rund DM 470,- erhältlich ist. Brandneu sind die Varianten MultiCD für DM 549,- und die SCSI-2 für DM 629,-. Die MultiCD ermöglicht neben dem Anschluß der Matsushita-Laufwerke auch die Ansteuerung des Sony CDU31A sowie der Mitsumi-Laufwerke LU005, FX001 und FX001D. Über die SoundBlaster 16 SCSI-2 lassen sich auch die schnellen SCSI-CD-ROM-Laufwerke ohne zusätzlichen Controller direkt an der Soundkarte betreiben. Alle Karten sind auch ohne ASP erhältlich und werden dadurch rund DM 100,- günstiger. Der Signalprozessor kann übrigens jederzeit nachgerüstet werden und wird zur Zeit im wesentlichen zur Echtzeitkomprimierung von Audio-Daten während der Aufnahme genutzt. Wer darauf verzichten kann, spart Geld!

Obwohl die SoundBlaster noch mit herkömmlicher FM-Technik arbeitet, klingt die Karte sowohl unter DOS als auch beim Abspielen von MIDI-Songs überraschend gut. Wer auf die Wavetable-Synthese dennoch nicht verzichten möchte, kann für rund DM 390,- das WaveBlaster-Modul nachrüsten, das einfach auf die Karte gesteckt wird und eine gute Klangqualität bietet.
Die im Lieferumfang enthaltene Software ist umfassend: Unter anderem sind zahlreiche Programme zur Klangverarbeitung vorhanden sowie die Software Voice Assist, die eine Steuerung von Windows über Spracheingabe erlaubt. Die beiden Handbücher mit insgesamt rund 150 Seiten liegen mittlerweile komplett in Deutsch vor.

+ garantiert keine Kompatibilitätsprobleme
+ großer Lieferumfang
+ verschiedene Varianten für jeden Anspruch
+ gutes Preis-/Leistungsverhältnis

Orchid Sound Wave 32



Die SoundWave 32 von Orchid bietet erstmalig serienmäßig SoundBlaster- und General-MIDI-Kompatibilität gleichzeitig auf einer Karte: Die bereits von zahlreichen Spielen angebotene Option, Musik über eine MIDI-Karte und Sprachausgabe über ein SoundBlaster-kompatibles Board abzuspielen, ist damit endlich ohne große Investitionen sinnvoll nutzbar. Bisher war für diese Art von optimaler Beschallung eine SoundBlaster 16 mit WaveBlaster im Gesamtwert von rund DM 800,- oder der Einsatz einer MIDI-Karte erforderlich, die auch mit knapp DM 1.000,- zu Buche schlägt.

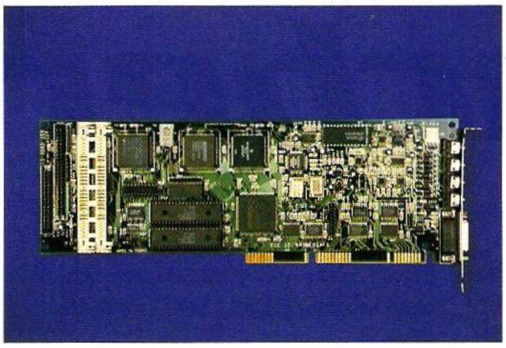
Die auf der SoundWave eingesetzte Technik ist vom Feinsten: Der DSP von Analog Devices bietet genügend Rechenpower, um einen 11-stimmigen FM-Synthesizer zu emulieren und somit eine vollständige SoundBlaster-Kompatibilität anzubieten. Der 24-stimmige General-MIDI- und MT-32-kompatible Wavetable-Synthesizer holt sich seine Klangdaten aus 2 MByte ROM. Einige Instrumente klingen allerdings etwas dünn; um dies zu beheben, wird es nach Angaben des Herstellers in Kürze ein ROM-Update geben.

Trotz der Komplexität der Hardware ist die Handhabung der Karte völlig unproblematisch. Die Installation der Software geschieht über ein entsprechendes Programm, das alle Treiber für DOS und Windows einrichtet. Im Lieferumfang der Vollversion ist unter anderem das Programm Sound Impressions enthalten, das ein Abspielen und Mischen von MIDI-, WAV- und Audio-CD-Daten ermöglicht. Ein Aufnehmen von Samples ist mit 16 Bit und 44.1 kHz in Stereo möglich, so daß die SoundWave auch in diesem Punkt höchsten Ansprüchen gerecht wird.

Die SoundWave 32 ist in der "Vollversion" mit Lautsprecherboxen und zahlreichen Programmen für DM 549,- erhältlich. Die SoundWave 32 SE bietet für DM 449,- nur die reine Soundkarte ohne Software. Für DM 349,- schließlich ist die GameWave 32 zu haben, die sich nur zur Wiedergabe eignet, aber ansonsten technisch identisch mit ihrem großen Bruder ist - für den Spielefreak der ideale Einstieg in die Wavetable-Technologie.

+ SoundBlaster- und General-MIDI-kompatibel
+ gute Software unter Windows
+ günstiger Preis
- dünne Klangqualität einiger Instrumente

Media F/X



Nach ATI und Orchid versucht nun auch der Grafikkartenhersteller Spea, sich im Bereich der Soundkarten zu etablieren. Nach dem Motto "Das Beste ist uns gerade gut genug" gingen die Entwickler forsch ans Werk: Zur Sounderzeugung bekam die Media F/X einen Ensoniq 5506- und 5706-Chip mit integriertem DSP spendiert, der auch auf zahlreichen Synthesizern eingesetzt wird. Der 32-stimmige Wavetable-Synthesizer darf seine Klänge aus 2 MByte ROMs auswählen, die mit insgesamt 512 Samples für jede Musikrichtung den passenden Klang bieten. Den nötigen Zusammenhalt gibt dem System ein mit 8 MHz getakteter 68000-Prozessor.

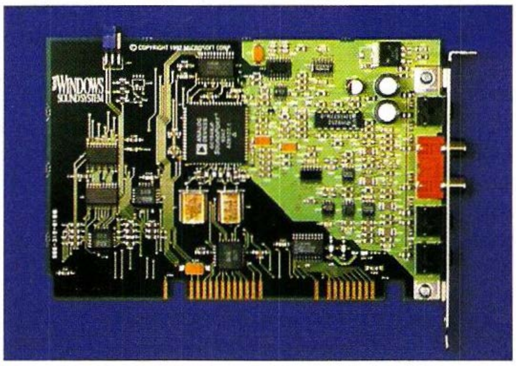
Auch bei der Media F/X wird ein FM-Synthesizer über den DSP emuliert, so daß bei eventuellen Problemen oder neuen Standards ein Software-Update für weithin störungsfreie Unterhaltung sorgt. Natürlich unterstützt die Media F/X neben der MT-32-Emulation auch den General-MIDI-Standard und Samples können in 16 Bit mit bis zu 44.1 kHz in Stereo aufgenommen werden. Doch damit nicht genug: Auf der endgültigen Platinenversion, die ab November im Handel erhältlich sein soll, wird ein CD-ROM-Interface zu finden sein, an das alle gängigen AT-Bus-Laufwerke (Matsushita, Sony CDU31A und Mitsumi) direkt angeschlossen werden können.

Die im Lieferumfang enthaltene Software bietet weitere Highlights, als Beispiel sei nur kurz SuperJAM junior erwähnt. Unter Windows haben damit auch musikalische Laien die Möglichkeit, durch einfaches Arrangieren von Icons, Auswählen einer Hintergrundmelodie und durch Anklicken einer Klaviatur mit Hilfe der Maus einfache Songs zu erstellen.

Bei der von uns getesteten Karte handelte es sich noch um eine Vorabversion, so daß sich am Platinenlayout und im Lieferumfang noch Änderungen ergeben können. Überzeugen konnte die Karte jedoch schon jetzt - sowohl unter DOS beim Einsatz als Soundkarte für Spiele als auch unter Windows als Musiksynthesizer. In Anbetracht des anvisierten Preises von DM 499,- kann sich die Media F/X zu einer interessanten Universalkarte für verwöhnte Ohren entwickeln.

+ exzellente Klangqualität
+ interessante Software im Lieferumfang
+ SoundBlaster-Emulation und General-MIDI gleichzeitig
- Testmuster noch ohne Verstärker (in Vorbereitung)

Microsoft Windows Sound System



Obwohl sich das von Microsoft stammende Windows Sound System vorwiegend an den Windows-Benutzer richtet und daher wenig Komfort unter DOS bietet, ist die Karte vielleicht doch für den einen oder anderen Spiele-Freak interessant. Positiv hebt sich diese Karte durch ihren Lieferumfang und ein rund 270 starkes, deutsches Handbuch von der Masse der Soundkarten ab.

Zur Sounderzeugung wird hier der bekannte OPL-3 von Yamaha in Verbindung mit einem Analog Devices DSP eingesetzt. Zum Samplen von Sounds kann auf die vollen 16 Bit bei 44.1 kHz in Stereo zurückgegriffen werden. Herausragend ist die Sprachsteuerung unter Windows, die nach einer kurzen Trainingsphase im Vergleich zu anderen Soundkarten die besten Ergebnisse brachte. Weiterhin sind die üblichen Tools zur Weiterbearbeitung von digitalisierten Aufnahmen sowie ein Programm zum Verwalten von Samples vorhanden, das eine Zuordnung von Icons zu jedem Sound erlaubt.

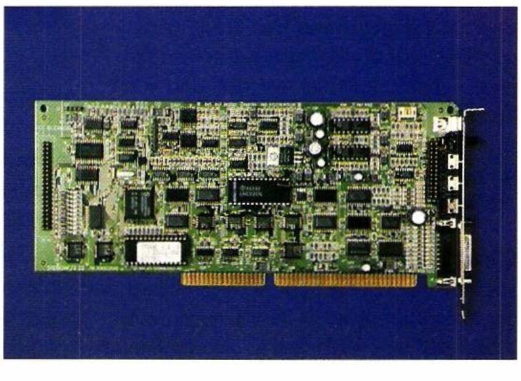
Ein kleines Manko für Spielefans ist der nicht vorhandene Joystickport sowie die ganz offensichtlich nicht 100%ige SoundBlaster-Kompatibilität, da die typischen IRQs und Portadressen nicht unterstützt werden. Dennoch bietet Microsoft mit dieser Karte für den reinen Windows-Anwender eine perfekte Sound-Unterstützung, die durch den vollständigen Lieferumfang (Mikrofon, Kopfhörer, Sprachsteuerung und ein umfassendes Handbuch) den Preis von DM 500,- rechtfertigt.

+ sehr gute Sprachsteuerung unter Windows
+ exzellentes Handbuch
+ problemlose Installation
- wird nicht von allen Spielen erkannt

ATI Stereo F/X-CD

Die ATI Stereo F/X wird derzeit in zwei Varianten angeboten: Einmal unter der Bezeichnung Stereo F/X-CD als OPL-3-Karte mit einem CD-ROM-Interface für Mitsumi-Laufwerke und in einer einfacheren Variante mit OPL-2-Chip. Die Sampling-Fähigkeiten beschränken sich zwar auf 8 Bit mit maximal 44.1 kHz in Mono oder 22 kHz in Stereo, doch diese Einschränkung gilt nur für das Aufzeichnen: Die Wiedergabe ist auch mit 44.1 kHz in Stereo möglich, wenn auch hier nur mit 8 Bit. Der FM-Synthesizer wurde durch einen Bass-Booster aufgewertet, der eine hörbare Anhebung der Bässe bewirkt. Auch bei der Auslegung der Filter hat ATI saubere Arbeit geleistet, klingt die Stereo F/X für eine 8Bit-Karte doch erstaunlich gut.

Die Installation der Software geschieht unter DOS zwar noch automatisch, die zur Sound-Erzeugung unter Windows nötigen Treiber müssen jedoch per Hand über die Systemsteuerung eingefügt werden. Zur Weiterverarbeitung und Aufnahme von Klängen steht unter Windows das Program WinDAT sowie ein Mixer zur Verfü-

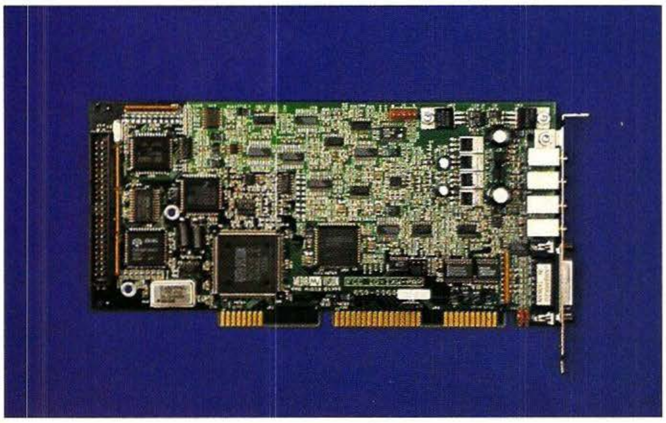


gung, das Utility CD-Player ermöglicht das Abspielen von Audio-CDs. Weitere Software sucht man vergebens - im Vergleich zu dem riesigen Software-Paket manch anderer Karte ein echtes Manko, zumal das Handbuch mit seinen 98 Seiten nur in Englisch verfügbar ist.

Der empfohlene Verkaufspreis der hier vorgestellten Stereo F/X-CD beträgt DM 349,- bzw. DM 799,- im Paket mit einem Mitsumi LU005. Auch die für DM 199,- erhältliche ATI Stereo F/X mit OPL-2 bietet trotz einer 5-Jahres-Garantie heute nicht mehr genügend Gegenwert für ihren Preis.

+ guter FM-Sound durch Bass-Booster
+ Konfiguration ohne Jumper
- manuelle Installation unter Windows
- nur wenig Software im Lieferumfang

Pro Audio Studio 16



Bei der Pro Audio Studio 16 handelt es sich um die Weiterentwicklung der beKleinere Änderungen ergaben sich in technischer Hinsicht beim Frequenzgang der Filter, die wesentlichen Daten blieben jedoch identisch: Zur FM-Synthese wird ein OPL-3 eingesetzt und das Sampling ist mit 16 Bit bis 44.1 kHz in Stereo möglich, wobei auch hier eine Hardware-Komprimierung angeboten wird.

Sehr umfangreich ist der Lieferumfang in puncto Software ausgefallen: Für den Einsteiger wird eine Multimedia-Führung angeboten, die die Features der Karte in Wort und Bild erläutert. Mit ExecuVoice steht eine exzellente Sprachsteuerung für Windows zur Verfügung, mit Sound Impressions ist ein Abspielen und Bearbeiten von Klangdaten möglich. Zum Modifizieren von MIDI-Songs ist auch bei dieser Karte das Programm Recording Sessions im Preis enthalten.

Die Installation aller Treiber - auch für Windows - geschieht automatisiert über ein Installationsprogramm. Zwei deutsche Handbücher mit insgesamt rund 180 Seiten beschreiben die wichtigsten Aspekte der Bedienung und des Einbaus; zusätzlich sind noch drei weitere englische Handbücher zur Software enthalten. Die Pro Audio Studio 16, die für den Einsatz unter Windows wie zum Spielen gleichermaßen geeignet ist, wird für etwa DM 499,- angeboten.

+ guter FM-Sound durch Bass-Booster
+ Konfiguration ohne Jumper
- manuelle Installation unter Windows
- nur wenig Software im Lieferumfang

Kaufempfehlung

Die Soundkarte für jede Anwendung und jeden Geldbeutel gibt es nicht, jedes Produkt hat seine Vor- und Nachteile. Als universellste Karte kann die SoundBlaster 16 angesehen werden, die mit sieben Varianten für jedes Einsatzgebiet die optimale Lösung bietet. Hinzu kommt die Möglichkeit, diese Karte über die WaveBlaster-Erweiterung zu einem exzellenten Wavetable-Synthesizer zu erweitern. Recht gute Klangqualitäten besitzen auch die Pro Audio Studio 16 und das Windows Sound System. Dabei kann die Pro Audio auch unter DOS auftrumpfen und stellt wie ihr Vorgängermodell, die Pro Audio Spectrum, eine interessante Kombination aus Multimedia- und Spielekarte dar. Etwas den Zug der Zeit verpaßt hat die ATI Stereo F/X, die trotz ihres guten FM-Synthesizers wegen der mageren Software-Ausstattung zu teuer erscheint.
Die drei Wavetable-Karten Ultrasound, SoundWave 32 und Media F/X lassen sich einfach charakterisieren: Je höher der Preis, desto besser in der Regel die Klangqualität und die im Lieferumfang enthaltene Software. Die ideale Einsteigerkarte in diesem Bereich ist die Gravis Ultrasound, die ihre Stärken jedoch erst mit vollem Speicherausbau ausspielen kann und mitunter noch Probleme mit der SoundBlaster-Kompatibilität hat. Die Orchid SoundWave 32 kommt in der Einsteigerversion (GameWave) der Ultrasound im Preis schon recht nahe und bietet den Vorteil, SoundBlaster- und General-MIDI-Standard parallel zu unterstützen. Für rund DM 500,- wird die Spea Media F/X für ziemliches Aufsehen sorgen: In der Klangqualität ist sie den direkten Konkurrenten SoundWave 32 und WaveBlaster überlegen und damit gleichermaßen für Musiker, Multimedia-Fans und Spieler geeignet.

MIDI-Karten

Neben den hier vorgestellten Allround-Karten, die sich für Multimedia-Anwendungen unter Windows, als MIDI-Karten zum Musizieren oder als einfache Soundkarte für Spiele einsetzen lassen, gibt es natürlich auch speziell für anspruchsvollere Musikanwendungen konzipierte Produkte.
Als Referenzkarte mit dem unbestritten besten Klang kann die MultiSound vom Hersteller Turtle Beach bezeichnet werden. Basierend auf dem 32-stimmigen Emu Proteus 1/XR Synthesizer und mit 4 MByte ROM-Klangdaten ausgestattet, schlägt die MultiSound in puncto Klangqualität so manchen teuren Synthesizer. Daneben ist die Karte mit weiterer leistungsfähiger Hardware ausgestattet, die auch ein professionelles Harddisk-Recording erlaubt, wie eine im Lieferumfang der Karten enthaltene Audio-CD, die ausschließlich mit Hilfe der MultiSound produziert wurde, eindrucksvoll beweist. Da die MultiSound jedoch nicht SoundBlaster-kompatibel ist, muß man zum Spielen eine entsprechende FM-Karte zusätzlich anschaffen - in Anbetracht der DM 1798,- für die MultiSound jedoch eine kleine Investition.
Für ambitionierte Hobby-Musiker ist schließlich noch die Roland SCC-1 zu empfehlen, die auch preislich mit rund DM 900,- in einem vertretbaren Rahmen liegt. Die Klangerzeugung geschieht über einen 24-stimmigen Wavetable-Synthesizer von Roland, der durch zwei weitere Effektprozessoren für Hall- und Chorus-Effekte aufgewertet wird. Erwartungsgemäß liefert auch die Roland-Karte einen hervorragenden Sound; durch General-MIDI- und MT-32-Kompatibilität ist eine Verwendung als reine Musikkarte neben einer SoundBlaster-kompatiblen Karte möglich. Ein Aufnehmen von Klängen sowie das Abspielen von PCM-Sounds ist mit dieser Roland-Karte nicht möglich. Der für Ende dieses Jahres angekündigte Nachfolger RAP-10, wird ein Aufzeichnen von Klängen in gewohnter CD-Qualität bieten.

Glossar

Anti-Aliasing-Filter
Wird ein Signal digitalisiert, dessen Frequenz höher ist als die halbe Sampling-Frequenz, so kann es zu unerwünschten Nebenfrequenzen kommen, die sich in einem unangenehmen Pfeifen bemerkbar machen. Ein Anti-Aliasing-Filter – es handelt sich hier um einen Tiefpaßfilter mit steilen Flanken – verhindert diese Störgeräusche.

Aufnahme-Frequenz
Die Qualität einer digitalisierten Aufnahme hängt unter anderem von der Aufnahme-Frequenz ab, die in der Regel 11, 22 oder 44,1 kHz beträgt. Bei einer Aufnahmefrequenz von 22 kHz beispielsweise werden pro Sekunde 22.000 Werte mit Hilfe des A/D-Wandlers vom Audio-Signal abgetastet. Hierbei kann es sich um 8- oder 16-Bit-Werte handeln, wobei 16Bit-Aufnahmen zwar doppelt soviel Speicherplatz belegen, dafür aber auch wesentlich naturgetreuer klingen und eine höhere Dynamik bieten. Zum Vergleich: Ein CD-Spieler arbeitet mit 44,1 kHz und 16Bit-Werten.

A/D-Wandler
Der Analog/Digital-Wandler einer Soundkarte dient zum Digitalisieren von Klängen, die zum Beispiel über ein Mikrofon aufgenommen werden. Die digitalen Daten können vom Computer weiterverarbeitet werden und liegen bei DOS-Kompatiblen typischerweise im WAV-Format vor. Das Gegenstück hierzu ist der Digital/Analog-Wandler, der die digitalen Werte an den Lautsprecher weitergibt.

DSP
Ein digitaler Signalprozessor ist ein spezialisierter, schneller Rechenknecht, der typischerweise mit über 20 MIPS (Millionen Instruktionen pro Sekunde) arbeitet und damit beinahe noch einmal soviel Leistung bietet wie ein 486er. Das Spezialgebiet eines DSP ist das Bearbeiten von Daten in Echtzeit. Durch die Möglichkeit der freien Programmierung - ein DSP hat meist eigenes RAM für sein Programm - ist der DSP als wahrer Tausendsassa fast überall zu finden: In Modems dient er zur Echtzeitkomprimierung, in Synthesizern zum Erzeugen von Klangeffekten sowie zur Spracherkennung in der Industrie. Der auf der SoundBlaster 16 enthaltene DSP ist ein "kleiner" 8Bit-DSP mit eingeschränkten Fähigkeiten. Erst der auf der MultiSound von Turtle Beach enthaltene 56001 von Motorola oder der ADSP 2115 von Analog Devices auf der SoundWave 32 können als "echte" Universal-DSPs bezeichnet werden.

FM-Synthese
Die Klangerzeugung per Frequenzmodulation ist eine sehr beliebte und kostengünstige Methode. Vereinfacht ausgedrückt, beeinflussen sich hierbei zwei oder mehr Operatoren gegenseitig und erzeugen so im hörbaren Spektrum zwischen 20 Hz und 20 kHz Schwingungen, die über einen D/A-Wandler an die Lautsprecher weitergeleitet werden. Natürliche Instrumente lassen sich auf diesem Wege nur sehr schwer simulieren, und selbst der mit vier Operatoren arbeitende OPL-3 klingt eben noch wie ein FM-Synthesizer.

General MIDI
Dieser Standard definiert eine Anzahl von Instrumenten, die auf allen Synthesizern, die den GM-Standard unterstützen, vorhanden sein müssen. Vorgeschrieben sind 16 verschiedene Instrumente, die nochmals in acht Varianten vorliegen, so daß insgesamt 128 verschiedene Klänge verfügbar sind. Der Vorteil der General-MIDI-Norm liegt in der Übertragbarkeit von MIDI-Songs auf andere Synthesizer oder Soundkarten.

MPU-Interface
Zur Ausgabe von MIDI-Daten hat sich das von Roland definierte MPU-401-Interface als Standard entwickelt. Viele Soundkarten bieten ein zu diesem Standard kompatibles Interface an.

MT-32 / LAPC-1
Als Roland im Jahre 1987 das MT-32-Klangmodul vorstellte, war dies eine kleine Revolution im Musikbereich. Zahlreiche Spielehersteller unterstützen seitdem den MT-32, so daß sich hier eine Art Standard bilden konnte. Die später erschienene Soundkarte LAPC-1 von Roland, die heute aber nicht mehr hergestellt wird, war ebenfalls MT-32-kompatibel.

OPL-Chips
Herkömmliche Soundkarten benutzen zur FM-Klangerzeugung den OPL-Chipsatz von Yamaha. Beim OPL-2 handelt es sich um einen 11-stimmigen FM-Synthesizer mit zwei Operatoren. Der OPL-3 (z.B. in der SoundBlaster 16) bietet schon 20 Stimmen und vier Operatoren. Die nächste Generation, der OPL-4, wird neben der FM-Synthese mit vier Operatoren auch die Wavetable-Synthese beherrschen und damit eine weitaus bessere Klangqualität ermöglichen.

PCM-Sound
Die meisten Spiele benutzen für die Spezialeffekte digitalisierte Geräusche, die im genormten PCM-Format gespeichert sind. Über den auf der Soundkarte vorhandenen D/A-Wandler werden diese in hörbare Schwingungen umgesetzt.

Polyphonie
Beschreibt die Fähigkeit, mehrere Stimmen gleichzeitig abzuspielen.

Sequenzer
Die zum Editieren und Aufnehmen von MIDI-Songs nötige Software wird Sequenzer (oder Sequencer) genannt. Viele Soundkarten enthalten zumindest einen einfachen MIDI-Sequenzer im Lieferumfang.

Wavetable-Synthese
Die Klangerzeugung der Zukunft auf dem PC wird auf der Wavetable-Synthese basieren. Die Instrumente liegen hier in digitalisierter Form in ROM-Bausteinen auf der Karte vor und werden nur noch abgespielt bzw. mit Hilfe eines DSP nach Bedarf geringfügig verändert. Einige Soundkarten bieten zusätzlich die Möglichkeit, weitere Instrumente in RAM-Speicher auf der Soundkarte zu laden. Die meisten hochwertigen Synthesizer aus dem Musikbereich arbeiten bereits heute nach diesem Verfahren.
Entscheidend für die Klangqualität der Wavetable-Synthese sind erstens technische Parameter wie Samplingfrequenz und -auflösung, aber auch die Länge eines Klangs sowie schließlich auch der Ursprung der Klänge.

Produkt	SCC-1	Gravis UltraSound	Media F/X	MultiSound	Pro Audio Studio 16
Hersteller	Roland	Advanced Gravis	Spea	Turtle Beach Systems	Media Vision
Vertrieb	Roland	TransTech	Spea	M3C	Peacock
Telefon	(040) 526009-0	(07130) 6664	(08151) 266-0	(030) 785 60 66	(02957) 79-0
Preis	900,00	359,00	500,00	1.798,00	499,00
Wavetable (Anzahl der Stimmen)	24	32	32	32	–
FM-Synthese (Methode)	–	Emulation	Emulation	–	OPL-3
PCM-Sound wiedergeben (Mono/Stereo)	–	16 Bit bei 44.1 kHz	16 Bit bei 44.1 kHz	16 Bit bei 44.1 kHz	16 Bit bei 44.1 kHz
PCM-Sound aufnehmen (Mono/Stereo)	–	8 Bit bei 44.1 kHz	16 Bit bei 44.1 kHz	16 Bit bei 44.1 kHz	16 Bit bei 44.1 kHz
Datenkompression	–	–	x	x	x
CD-Interface	–	SCSI (optional)	Mitsumi, Matsushita, Sony	–	SCSI
Joystick-Port	–	x	x	–	x
Line-In/Out	Out	In/Out	In/Out	In/Out	In/Out
Microfon-Anschluß	–	x	x	–	x
Kopfhörer-Anschluß	–	x	–	x	x
Lautstärke (per Hard-/Software)	S	S	S	S	S
SoundBlaster-Komp.	–	Software	über OSP	–	x
General MIDI	x	Software	x	x	–
MT-32	x	Software	x	x	–
Verstärker	–	2 x 4 Watt	n/a	–	2 x 4 Watt
Lieferumfang	Audio-Kabel, MIDI-Software	MIDI- und Sampling-Software	(z.Zt. noch unklar)	Audio-Kabel, Sampling- und MIDI-Software sowie CD-Player	Mikrofon, Sampling- und MIDI-Software, CD-Player, Spracherkennung etc.

Produkt	Sound Blaster 16 ASP	SoundWave 32	Stereo-F/X-CD	Windows Sound System
Hersteller	Creative Labs	Orchid	ATI	Microsoft
Vertrieb	Profisoft	Orchid	ATI	Microsoft
Telefon	(0541) 9120620	(02132) 80071	(089) 46 09 07-0	(089) 3176-0
Preis	470,00	550,00	349,00	500,00
Wavetable (Anzahl der Stimmen)	über WaveBlaster	24 (32 bei MT-32-Emulation)	–	–
FM-Synthese (Methode)	OPL-3	Software	OPL-3	OPL-3
PCM-Sound wiedergeben (Mono/Stereo)	16 Bit bei 44.1 kHz	16 Bit bei 44.1 kHz	8 Bit bei 44.1 kHz	16 Bit bei 44.1 kHz
PCM-Sound aufnehmen (Mono/Stereo)	16 Bit bei 44.1 kHz	16 Bit bei 44.1 kHz	8 Bit bei 44.1/22 kHz	16 Bit bei 44.1 kHz
Datenkompression	x (mit ASP)	x	nur Entkomprimierung	x
CD-Interface	je nach Modell	Mitsumi, Sony	Mitsumi	–
Joystick-Port	x	x	x	–
Line-In/Out	In/Out	In/Out	In/Out	In/Out
Microfon-Anschluß	x	x	x	x
Kopfhörer-Anschluß	–	x	–	x
Lautstärke (per Hard-/Software)	H/S	S	S	S
SoundBlaster-Komp.	über OSP		x	x
General MIDI	mit WaveBlaster	x	–	–
MT-32	mit WaveBlaster	x	–	–
Verstärker	2 x 4 Watt	2 x 4 Watt	2 x 4 Watt	2 x 4 Watt
Lieferumfang	Audio-Kabel, Mikrofon, Kopfhörer, Sampling- und MIDI-Software, CD-Player, Spracherkennung & -ausgabe, Lexikon auf CD etc.	Audio-Kabel, Mikrofon, Lautsprecher, MIDI- und Sampling-Software, CD-Player, Action 2.5	Sampling-Software und CD-Player	Mikrofon, Kopfhörer, Sampling-Software, CD-Player, Spracherkennung und Sprachausgabe etc.

Simulationen für Fortgeschrittene



Teil 9 **In der vorläufig letzten Ausgabe von Simulationen für Fortgeschrittene treten heute zum Höhepunkt die ultimativen Referenzen unter den Flugsimulationen gegeneinander an. Falcon 3.0 von Spectrum Holobyte, F-15 Strike Eagle III von MicroProse, Strike Commander von Origin und Tornado von Digital Integration streiten um die Krone der simulierten Lüfte. Wir sagen Ihnen, welche Simulation für Sie in Frage kommt.**

■ Von Wilfred Lindo

Von jeher ist das Fliegen ein Menschheitstraum. Die heutigen Simulationen bringen Sie aufgrund der ungeheuren Realität und Funktionsfülle schon ein ganzes Stück näher an diesen Wunsch heran. Das Angebot ist fast schier unbegrenzt. Für fast jeden Geschmack gibt es das entsprechende Angebot. Die Wahl fällt also schwer, wenn es gilt, die beste Simulation zu bestimmen. Dennoch haben es einige Softwarehäuser geschafft, noch ein bißchen besser zu sein als die Konkurrenz. Mit den Simulationen, mit denen wir uns heute beschäftigen, sind sie bereits an den technisch höchsten Stand angelangt, der heute verfügbar ist. Jede der vier Simulatianen beansprucht den Titel der besten Flugsimulation. Alle Programme haben ihre Berechtigung, dennoch weisen sie riesige Unterschiede bei der Umsetzung von Grafik, Spielwert und technischen Details auf. Jede ist mit einer ganz spezifischen Philosophie verbunden. Wir wollen einige grundsätzliche Eigenschaften miteinander vergleichen.

Die Kontrahenten

Das Feld wird vom Altmeister Falcon 3.0 angeführt. Schon einige Monate hat die Simulation von Spectrum Holobyte auf dem Buckel. Dennoch muß sich dieses Programm auf keinen Fall hinter den neueren Flugsimulationen verstecken. Riesige Vorschußlorbeeren heimste der Strike Commander von Origin ein. Lange angekündigt, kann diese Simulation fast in allen Punkten glänzen. Gerade bei der Grafik konnte diese Simulation neue Grenzen setzen. Der F-15 Strike Eagle III von MicroProse kann schon auf eine lange Ahnenreihe blicken. Die dritte Generation bietet dann auch Simulation satt. Gerade in der realitätsnahen Umsetzung liegen hier die Pluspunkte. Erst seit einigen Wochen auf dem Markt ist der Tornado. Das englische Softwarehaus Digital Integration geht zwar mit dieser Simulation nicht unbedingt neue Wege. Dennoch bietet das Programm doch vernünftige Kost für den ambitionierten Flieger und bringt neuen Wind in die Simulationswelt.

Die Grafik und der Sound

Um es vorwegzunehmen, hier kann sich der Strike Commander klar an die Spitze setzen. Eine wirklich tolle 3D-Grafik fliegt an einem vorbei. Gerade bei den Details hat man sich bei Origin viel Mühe gemacht. Texture Mapping heißt die Zauberformel. Die unterschiedlichen Außensichten sind eine wahre Freude. Wessen Hardware hier nicht mehr mitkommt, kann natürlich die grafische Vielfalt per Tastatur etwas absenken. Die anderen drei Simulationen befinden sich grafisch ungefähr auf dem gleichen Stand. Hier herrschen meist noch einfach Vektor- oder Bitmap-Grafiken vor. Auch wenn durch einige Tricks doch bemerkenswerte Ergebnisse erzielt werden. So bietet der Tornado liebevolle 3D-Objekte, die die simple Landschaft doch deutlich aufwerten. Oder der F-15 Strike Eagle präsentiert einen sehenswerten Wolkenverlauf. In diesem Bereich kann sich also der Strike Commander deutlich behaupten. Auch beim Sound kann er durch gute



F-15 Strike Eagle ist eine Serie, die eher den actionsbegeisterten Simulatorfan anspricht.



Musik und glasklare Sprache beeindrucken. Die Konkurrenz tut hier nur das Nötigste. Höchstens der Falcon bietet hier noch etwas mehr als der Durchschnitt.

Der Realität nahe

Hier geht der Strike Commander eigene Wege. Diese Simulation basiert als einzige auf einer Geschichte, die in der Zukunft angesiedelt ist. So werden auch zu Beginn und zwischen den einzelnen Missionen animierte Dialoge eingeblendet, damit die Story weitergehen kann. Alle anderen Simulationen sind in der Gegenwart angesiedelt. Hier müssen unterschiedliche Aufgaben und Missionen in den verschiedensten Teilen der Erde erfüllt werden. Eine Hintergrundgeschichte gibt es nicht. Hier müssen Sie selbst entscheiden, ob Sie eine Simulation, eingebettet in eine Story, oder die nackte Realität bevorzugen.

Eigene Missionen

Auch hier tanzt der Strike Commander von Origin aus der Reihe. Durch die vorgegebene Handlung können Sie natürlich keine eigenen Missionen zusammenstellen. Im begrenzten Rahmen wirken sich die Ergebnisse der einzelnen Missionen aus. Nur im Trainingsmodus sind unterschiedliche Konstellationen von Gegnern und Aufgaben möglich. Im F-15 Strike Eagle können Sie in drei unterschiedlichen Gegenden Ihr Glück versuchen. Falcon 3.0 und Tornado gehen bei den Missionen noch einen Schritt weiter. Beide besitzen vorgefertigte Missionen, die Sie in den Krisenherden der Welt erfüllen müssen. Hinzu kommt noch jeweils ein Missionsbuilder, mit dem Sie sich Ihre eigenen Aufgaben zusammenbauen können. Hier ist natürlich der Spielspaß noch etwas höher, da dann auch taktische Elemente beim Spielen zum Tragen kommen. Von den Möglichkeiten hat hier der Tornado von Digital Integration deutlich die Nase vorne. Umfangreiche Einstellungen und eine trotzdem leichte Bedienbarkeit machen ihn in diesem Bereich zur Referenz.

Head-to-Head

Gerade bei dieser Art von komplexen Simulationen bietet sich das gemeinsame Fliegen per Modem geradezu an. So bieten auch drei der Simulationen diese Möglichkeit an. Leider hat Origin beim Strike Commander auf diesen Spielspaß verzichtet, was sicherlich durch die Story bedingt war. Der Tornado bietet hier jedoch eher magere Kost. So können Sie nur per Modem gegeneinander fliegen. Der F-15 Strike Eagle hat da schon etwas mehr zu bieten. So können Sie hier auch zu zweit eine Maschine fliegen. Dabei übernehmen Sie wahlweise die Rolle des Piloten, der



Schon ein wenig überholt, aber trotzdem noch ein Spitzenprogramm: Falcon 3.0 von Spectrum Holobyte.



Beim Strike Commander kann man sogar einen Blick in den Fußraum werfen.

die Maschine fliegt, oder des Copiloten, der für Navigation und Bewaffnung zuständig ist. Den besten Eindruck bei der Kommunikation hat der Falcon 3.0 von Spectrum Holobyte hinterlassen. Der Spielspaß kann in einem Netzwerk mit bis zu sechs Personen erweitert werden. Ein gemeinsames Erfüllen von Missionen ist genauso möglich wie das Antreten gegeneinander. Aber auch bei der Qualität der Übertragung und den Einstellungsmöglichkeiten hat Spectrum Holobyte beste Arbeit abgeliefert. Wer sich also für Multiplayer-Games begeistern kann, wird um den Falcon nicht herumkommen.

Handling

Wer glaubt, daß er sich nach der Installation sofort an den Joystick setzen und den Flugspaß beginnen lassen kann, hat sich bei allen vier Simulationen getäuscht. Alle vier bieten so viele Einstellungen und Details, daß Sie auf ein Studium des Handbuches nicht verzichten können. Dabei sind der Strike Commander und der Tornado noch etwas leichter zu handhaben. Was leider bei dem Simulator von Origin an mancher Stelle zu Lasten der Realitätsnähe geht. Vorbildlich ist da schon der Tornado. Das Programm ist übersichtlich aufgebaut und Sie werden vorbildlich durch die einzelnen Bereiche geführt. Für Fans von umfangreichen Handbüchern seien hier der Falcon 3.0 und der F-15 Strike Eagle III genannt, wobei der F-15 noch einen etwas altertümlichen Kopierschutz per Handbuch besitzt. Das komplexeste Programm bedarf natürlich auch der umfangreichsten Einarbeitung. Hier ist der Falcon klar an der Spitze. Für Flugfans ist das Handbuch eine wirkliche Fundgrube.

Kriterium	**Falcon 3.0**	**F-15 Strike Eagle III**	**Strike Commander**	**Tornado**
Hersteller	Spectrum Holobyte	MicroPrcse	Origin	Digital Integration
Sound + Animationen				
-Digitaler Funkverkehr	X		X	
-Animationen mit Sprache			X	
-Zwischensequenzen	X		X	
Missionen				
-Missionbuilder	X			X
-Verschiedene Szenarien	X	X		X
-Trainingsmodus	X	X	X	X
Head-to-Head				
-Multiuser-Game	X	X		X
-Modem	X	X		X
-Netzwerk	X			
-Mit-/Gegeneinander	(X/X)	(X/X)	(/)	(/X)
-In einem Flugzeug		X		
Hardware/Software				
-RAM (Minimum)	600	600	600	600
-Festplatte (MByte)	12	9	34	8
-Kopierschutz		X		
Verfügbare Erweiterungen				
-Sound			X	
-Missionbuilder				X
-Szenarien	X	X		X
-Flugzeuge	X			

X = vorhanden = Nicht vorhanden

Für wen entscheiden Sie sich?

Nur bedingt können alle vier Simulationen miteinander verglichen werden. Eine eindeutige Sonderrolle spielt aber der Strike Commander von Origin. Durch das Einbetten in eine feste Spielhandlung ist er nicht unbedingt als klassische Flugsimulation zu bezeichnen. Wer also die Realitätsnähe sucht, wird eher bei den anderen Programmen fündig. Jedoch ist die grafische Umsetzung immer wieder ein Genuß. Wer also auch viel Wert auf Sound, Grafik und Animation legt, sollte den Strike Commander schon auf eine einsame Insel mit Stromanschluß mitnehmen. Bei den ´echten´ Flugsimulationen fällt wohl der F-15 Strike Eagle etwas ab. Sicherlich findet man hier einige interessante Ansätze, dennoch ist diese Simulation langsam in die Jahre gekommen. Sie bildet eindeutig das Schlußlicht in unserem Vergleich. Auch noch nach einigen Monaten und Jahren ist der Falcon 3.0 bei den realitätsnahen Simulationen noch die einsame Spitze. Wenn es um Komplexität und Spielmöglichkeiten geht, kann hier keine andere Simulation dem Falcon das Wasser reichen. Besonders weil es sich hier ja nicht nur um eine einfache Simulation handelt, sondern ein



Das Cockpit bietet zahlreiche Meßinstrumente, die für den Anfänger nur schwer verständlich sind.

erweiterbares Konzept diesem Spiel zugrundeliegt. Mit entsprechenden Erweiterungen können Sie ganze Szenarien nachbilden. Seit kurzer Zeit wird der Falcon 3.0 von Tornado verfolgt. Er bietet fast einen ähnlichen Umfang an Varianten und Spielmöglichkeiten. Gerade der Missionsbuilder kann hier höchste Punktzahl kassieren. Nur bei der Grafik und der Erweiterbarkeit muß er sich geschlagen geben.

Wer also den richtigen Schritt bei diesen komplexen Simulationen wagen will, wird mit dem Falcon 3.0 von Spectrum Holobyte immer richtig liegen. Er ist und bleibt die Referenz bei den Flugsimulatoren. Auch der Tornado wird Ihr Simulationsherz höher schlagen lassen. Nur für absolute Fans von Simulationen ist der F-15 Strike Eagle wirklich zu empfehlen. Wer sich für Spielhandlung und gute Grafik interessiert, sollte sich für den Strike Commander entscheiden.

Letzte Meldungen aus dem Lager der High-End-Simulationen

Beim Strike Commander wird gesprochen. Wer eine Soundkarte sein Eigen nennt, kann glasklare Sprache genießen. Wem das noch nicht ausreicht, ersteht den Speech Accessory Pack. Hiermit tönen weitere Stimmen bei einigen animierten Zwischensequenzen und dem Funkverkehr aus dem Lautsprecher. Gespannt darf man auf die erste Missiondisk sein. Der Nachfolger ist ebenfalls schon in Sicht: Pacific Strike. Auch aus dem Lager von Spectrum Holobyte gibt es einiges zu berichten. Aber auch von der Referenz gibt es Neues. Für den Falcon 3.0 gibt es jetzt mit der Erweiterung Mig-29 den adäquaten Gegner für diese Simulation. Eine zweite Missiondisk steht unmittelbar vor der Fertigstellung. MicroProse hat eine überarbeitete Version des F-15 Strike Eagle III als CD-Version angekündigt. Neben einer umfangreichen Dokumentation sollen auch einige animierte Zwischensequenzen hinzukommen. Aus dem Lager von Digital Integration steht in den nächsten Tagen die erste Erweiterungsdisk mit neuen Sceneries ins Haus. Außerdem ist schon wenige Wochen nach dem Erscheinen des Tornados bereits ein noch besserer Missionsbuilder angekündigt.

Wer sich näher mit dem Thema Simulationen befassen möchte, der kann auch auf unser Sonderheft "Simulationen" zurückgreifen, das seit dem 27. Oktober überall im Zeitschriftenhandel erhältlich ist.

COMING UP!

Coverdisk: Epic Pinball

Für die Coverdisk der nächsten Ausgabe haben wir ein besonders gutes Stück ergattern können. Wer den Testbericht über Silverball in dieser Ausgabe gelesen hat, wird vor Freude bestimmt an die Decke springen, wenn er erfährt, daß der völlig neue Flipper Android auf der nächsten Coverdisk erscheint.



Android ist nämlich einer der Tische, der beim Nachfolger von Silverball, Epic Pinball, enthalten sein wird. Noch besser, noch spannender als Silverball, der neue Spitzenreiter unter den Flipperspielen!

Marktübersicht Grafikkarten





Nachdem Sie in dieser Ausgabe darüber informiert worden sind, welche Soundkarte Ihnen zu audiophilen Genüssen verhilft, haben wir uns für die Weihnachts-Ausgabe den riesigen Sektor der Grafikkarten vorgenommen. Insgesamt 22 Karten ringen in unserem Vergleichstest um Ihre Gunst und wir wissen, welche Grafikkarte Ihren Anforderungen gerecht wird.

Reportage: Interplay

Zu Besuch bei Interplay! Obwohl eine Reportage über die Macher und alle neuen Produkte von Interplay eigentlich schon in dieser Ausgabe veröffentlicht werden sollte, hat sich der Termin um einen Monat nach hinten verschoben. Macht aber nichts, denn in der nächsten Ausgabe können Sie dann definitiv über die aktuellen Entwicklungen, wie z. B. Lost Vikings 2 und Stonekeep, lesen. Außerdem finden Sie natürlich wieder ausführliche Interviews und interessante Hintergrundstorys.

Frontier - Elite 2

Veteranen der Softwareszene, die ihre Karriere mit dem C64 begonnen haben, werden sich bestimmt an Elite erinnern. Wer sich in der Zwischenzeit einen PC zugelegt hat und mit der Konvertierung nicht ganz zufrieden ist, wird sehr erfreut sein, daß nun der Nachfolger dem heutigen Standard gerecht werden soll. Wir testeten Frontier auf Herz und Nieren und informieren Sie in der nächsten Ausgabe über unsere Ergebnisse.



Die nächste PC Games erscheint am 15. Dezember im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11/53 25-0

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32-34; 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellv. Chefredakteur: Christian Müller

Leitende Redakteure:
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Bildredaktion: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Hans Ippisch, Michael Erlwein,
Alexander Geltenpoth, Rainer Rosshirt

Hotline - PC Games:
Mo.-Fr., 13 - 16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62

Redaktion England: Timothy Wilkins

Freie Mitarbeiter:
Thomas Brenner, Petra Maueröder,
Lars Geiger, Harald Wagner, Andreas Rizzi,
Marcus Islinger, Wilfred Lindo

Layout:
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid,
Sylvia Stenglein, Dieter Steinhauer,
Mechthild Faatz, Patrick Hodge

Titel: Hansgeorg Hafner, Simon Schmid

Grafisches Konzept:
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 6 42 62 63
Mobil 01 71 - 6 21 31 46
Fax 09 11 - 6 42 63 34

Druck: Cooper Clegg Ltd., Tewkesbury England

Titel: © Coktel Vision

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.